平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1991 DECEMBER 12月号 SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN

1991年12月1日発行（隔週金曜日発行）第7巻12号通巻84号

Special! Gorgeous!
トリプル付録

特集 マルチメディアの時代がやってきた!!
CD-ROMの可能性を追求する

別冊付録
BEEP!メガドライブJr.
メガドライブソフトイエローページ'91
メガドライブソフト全152本を完全紹介した永久保存版!!

特別付録
BEメガスポット
歴史シミュレーション特集
三國志Ⅱ、信長の野望・武将風雲録、太平記、忍者武雷伝説をまとめて大紹介!!

パルソフト特製ステッカー!!

MEGA-CD PRESS
アーネスト・エバンス/ソル・フィース/LUNAR/天下布武
ノスタルジア1907/惑星ウッドストック/ダークウィザード
ヘビーノバ/3×3EYES/アイルロード
コズミックファンタジーストーリーズ/フェイエリア

アイ ラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝/ゴールデンアックスⅡ/シャイニング・フォース
ファンタジア/ダブルドラゴンⅡ/スーパーファンタジーゾーン/リーサルキングダム

'91メガドライブ・アカデミー賞前夜祭

It's MEGA world.

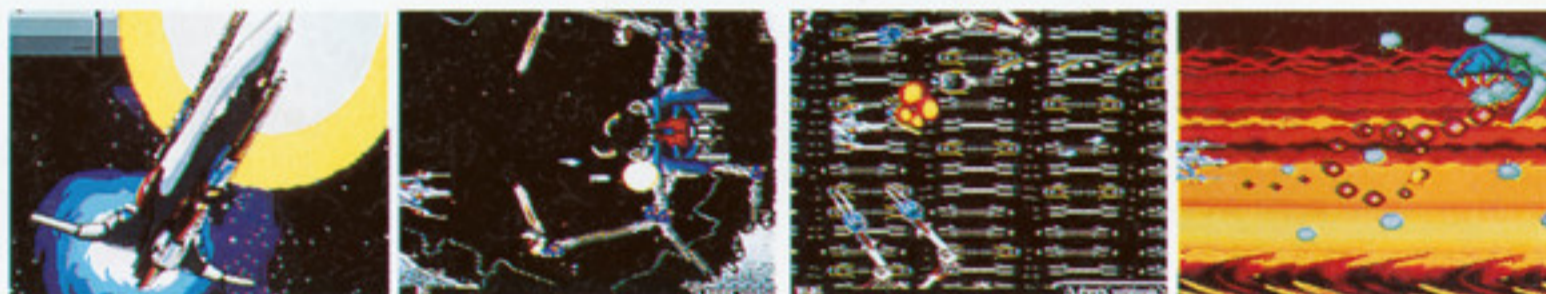
メガCD新登場

わたしの性能
は未来です。

ソル・フィース

12月上旬発売!!

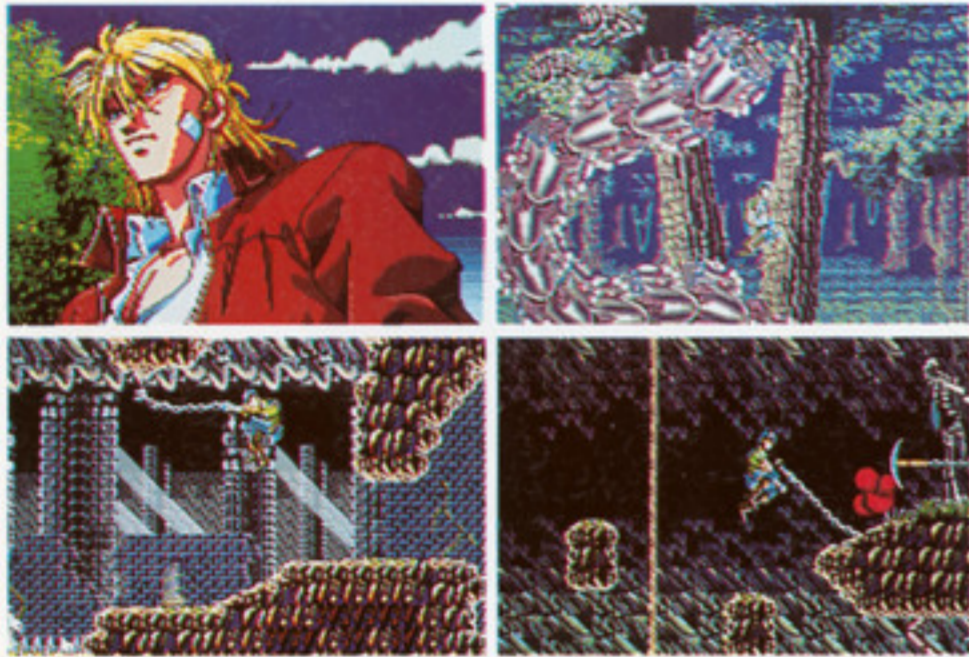
名作X68000シューティングをメガCDに完全移植。
サイドビューの宇宙空間に超多関節キャラのオンパレード。
華麗なオリジナルプロローグを加え、スクランブルON!

ハードと同時発売

精霊神世紀 フェイエリア

12月中旬発売!!

大地が割れ、巨大な島影が眼前に迫る突然の天変地異。
さらに、モンスターが瞬時に拡大・縮小する大迫力の戦闘シーン。
これまでになくドラマチックでファンタジックなRPGデビュー!

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F

多回転キャラが繰り広げる
超リアル・アクションシーンを満載。
大容量メガCDが放つ、ノンストップ・
ハードアクションゲームの決定版!

ビジュアル・スタッフ
演出・絵コンテ/山田勝久　作画監督/青木哲朗　動画制作/マッドハウス
キャスト
■アーネスト/矢尾一樹(「機動戦士ガンダムZZ」主人公ジュドー・アーシタ役)
■アネット/皆口裕子(「YAWARA!!」主人公　猪熊柔 役)
■堀川亮/鶴ひろみ/田中秀幸/佐藤正治
音　楽
伊藤浩樹(元エコーズ ギタリスト)/桜庭　統

アーネスト・エバンス
12月上旬発売!!

GAME ARTS
MEGA DRIVE
MEGA CD
MEGA-CD専用
この商品は、㈱セガ・エンタープライ
ゼスがSEGA MEGA CD専用の
ソフトウェアとして自社の登録商標
SEGA の使用を許諾したものです。

戦国シミュレーション

天下布武

英雄たちの咆哮　てんかふぶ

- 登場武将数は総勢１２００名！
  武将一人一人に顔のグラフィックスと家紋を用意
- 重臣、降伏大名による独立軍団の編成が可能
- 理解しやすいコマンド体系で気軽にプレイ
- ヒューマンファクター導入による人間ドラマ

MEGA-CD専用
近日発売　標準価格7,800円(税別)

天下布武　サブタイトル決定！！

多数のご応募ありがとうございました．選考の結果，東京都品川区の永沢　卓也氏作『英雄たちの咆哮』に決定いたしました．また次点として菅沼　和明氏，井上　武司氏，小宮　一晃氏が選ばれました．以上の方には素敵な賞品をお送りいたします．

〒171　東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03(3984)1136

GAME ARTS

LUNAR
THE SILVER STAR

ルナ ザ・シルバースター MEGA-CD専用 近日発売！

だれかに出会えそうな、なにかが始まりそうな、そんな予感がする
まだ見ない、まだ知らない、”世界”という名の遥かな広がり
——— 冒険
特別なものなんかいらない
小さな心いっぱいの希望、いっぱいの夢。そして、最初の一歩を踏み出す少しの勇気さえあれば。・・・・
さあ、きみの”冒険の旅”を始めよう

イラスト／窪岡　俊之

MEGA DRIVE
MEGA CD
MEGA-CD専用
この商品は、㈱セガ・エンタープライセスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
GAME ARTS
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03(3984)1136

『ゲームソフトクリエイターの養成学校』

ファッションの専門校としてお馴染の「バンタンデザイン研究所」から誕生した話題の「バンタン電脳情報学院」"ゲームソフトクリエイター専攻"に迫る。

「ゲームソフトのクリエイターになりたい」今では、小学生男子の憧れの職業のナンバーワンになってしまったこの仕事、ある程度コンピュータゲームに親しんだ人なら、自分で作ってみたくなるのは小学生に限ったことではない。中村光一さんのような大スターも登場してきたし、ゲーム業界も優秀なクリエイターならいつでも大歓迎という状況だから、チャンスも大アリ。で、専門に学べる学校はないのか、と言えば、あります。恵比寿の「バンタン電脳情報学院」"ゲームソフトクリエイター専攻"がその一つ。母体はファッションデザイナー養成の総本山的学校「バンタンデザイン研究所」。ゲームソフトの学科ができたのは今年の4月現在で100名の学生が、明日のスーパークリエイターを夢見て頑張っている。

マッキントッシュⅡFXが一人一台配備された通称：マック室はマニアにも納得、の充実の設備。

NEC9801で自由にプログラミングを行う、自習時間も大切な授業の一つ。

学生一言インタビュー

立石章三郎

ゲームに興味を持ったのが小学生のころ、インベーダーがはやってて社会的に問題になったでしょう。悪い子の遊び、って感じ。だからその"悪さ"が楽しくて入れこんでました(笑)。今は、コンピュータサウンドに凝ってます。ゲームに厚味を加えるのに大切ですから。

小川圭介

この学校の存在を知ったのが浪人時代。ゲームソフトの専門学科ができると聞いて、さっそくセミナーに参加して、講師の先生の業界物語を聞いて決めました。その先生、事務所が中目黒で住居が広尾。ゲーム業界自体、若い分野だから自分にもチャンスがあると信じてます。

波里心一

高校卒業後、ファミコン屋のバイトを経て、現在に至ってます。自分である程度お金を稼いで、両親を説得したという感じかな。親もあきらめましたね(笑)。将来は企画力のあるクリエイター目指して頑張ります。

松本剛

映画の特撮技術を志していたんですが、それを学べるいい学校がなくて、どうせ新しいことをやるならゲームソフトが面白いかな、と思い入学しました。ここでは、脚本からデザイン、サウンドまでをトータルに学ぶことができるので、自分に合ったものを見つけられる気がします。

森脇　裕之

ライト・アーティスト
バンタン電脳情報学院
CG講師

筑波大学院芸術研究科修了。89年山本寛斎氏のパリコレ、イベントに参加。「名古屋国際ビエンナーレ」にコンピュータを利用したライト・アートのオブジェを招待出品された。

「アートの中にコンピュータをはじめテクノロジーを取り入れてゆこう」というのが私個人の活動のスタンスです。作品を完成させてゆく過程で必要なテクノロジーを持ってくるという、その姿勢が僕達の取り組みとしては一番理想的ではないかと思います。テクノロジーが先に有って、さて、何に使おうか、ではなく、ツールとして使いこなし、創造力の手掛かりとしてゆくことが大切ですね。私がバンタンで教えているCGの講座も、ゲームソフトのクリエイターとして、どのように生かしてゆくか、プロレベルへ高めてゆけるかは個人の意識の問題です。それは、ゲームに限らずアートやデザインの教育は、自分達で切り開いてゆく気持ちが必要なんですね。コンピューターの世界はまだまだ開拓の余地があります。いろんな選択枝があります。今までになかった職業だって登場してくるかも知れませんね。

平林　久和

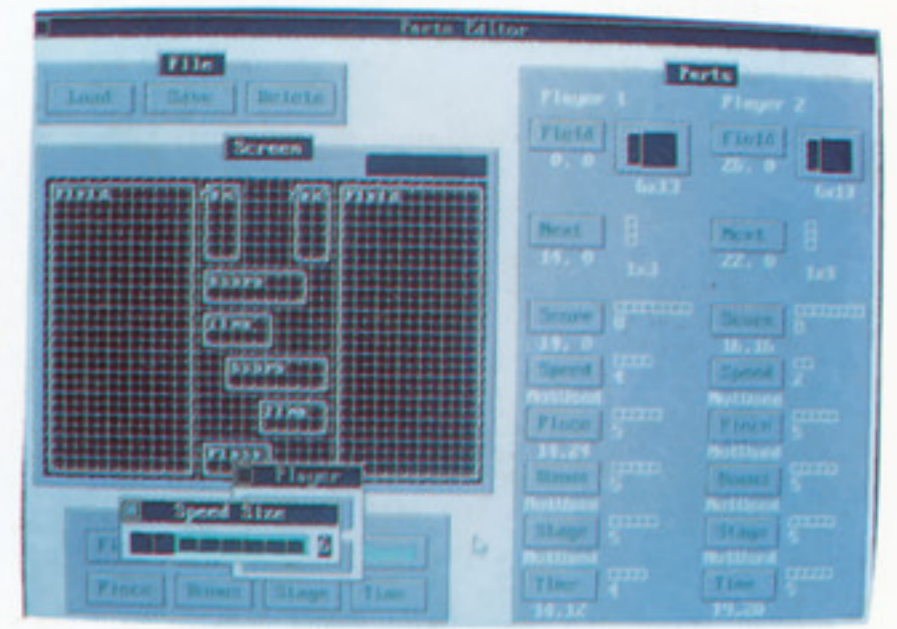
「株式会社インターラクト」代表
バンタン電脳情報学院　ゲーム概論特別講師

ゲーム業界に就職したい。でも、どうしたらできるのだろう？の疑問にバッチリお応えするバイブル「ゲーム業界就職読本」(アスキー出版局)が出版された。著者の平林氏はソフト会社のコンサルティングを行う「㈱インターラクト」の社長さんであり、バンタンでも教鞭を取っておられる偉い方なのだ。ゲーム業界を徹底的に調べ上げたデータ量はすごい、の一言。この一冊があればゲーム業界が全部見えてしまうのだ。

みんな、ゲー

Menu

Graphic editor

キャラクターをはじめ、
グラフィックを自由につくれます。
カラーももちろん
キミのオリジナルで。

Parts editor

スコアなどのサイズや
位置を設定できます。

高橋由美子

ルールを決める。キャラをつくる。

テラドライブの2CPUをフルに活用した、パズルコンストラクション

発売中 9,800円

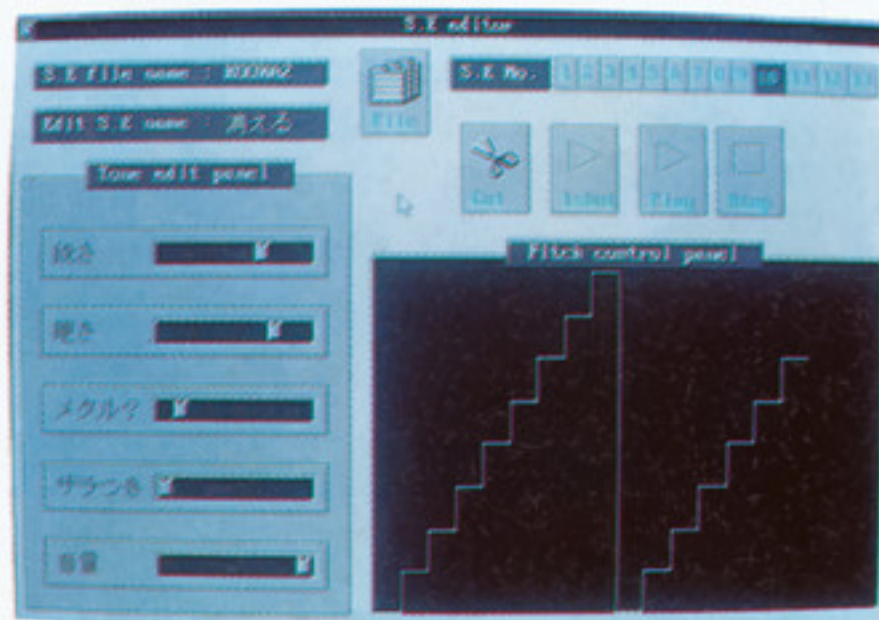
2CPUだから、それができる。

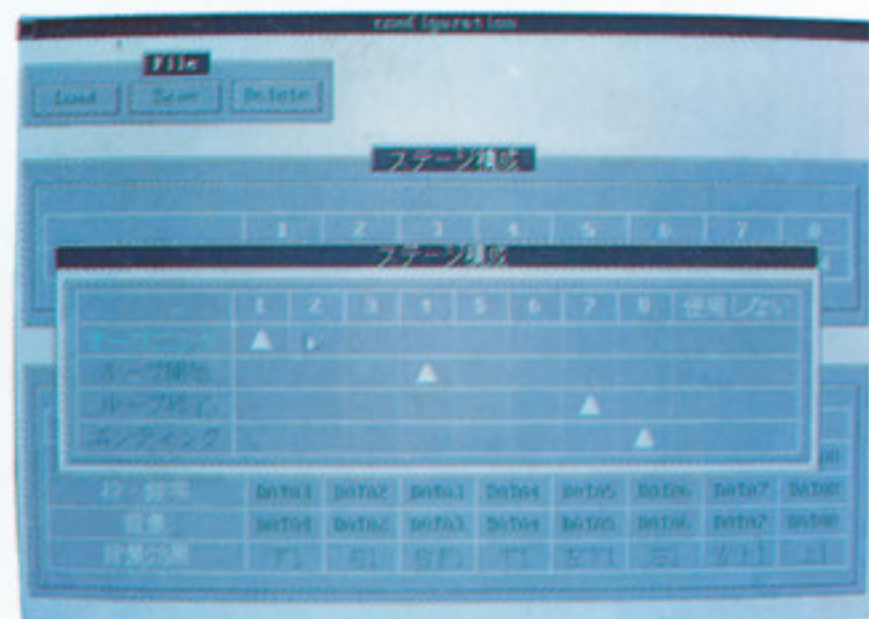
誕生！テラネット。8月より運用開始中。

テラネット入会金、アクセス費無料（電話代のみ）のパソコン通信ネット。
テラドライブ＆ソフト情報の提供を行い、テラドライブ、ユーザーの情報交換の場としても活用できます
アクセスナンバー3745-7572、2400bps、MNPクラス5、81X

ムをつくろうよ。

Rule editor

ブロックの落下スピード、
落下の方向、ステージクリアの
条件などを好きなように
設定できます。

Sound editor

BGMを加工したり、
音程を選んだり、
自由にアレンジできます。

Background editor

背景を自由に設定できます。

DOS/V

画面は「日本語MS Windows V3.0」を転用しています

入場無料
テラドライブとオールスター・ゲームソフトが大集合。
テラサミット'91
NAGOYA 11/16(SAT)・17(SUN)-愛知県産業貿易館

テラドライブの2CPUをめいっぱい利用して、自分でゲームをクリエイトするソフトがゲームコンストラクション。第1弾のパズルコンストラクションは80286でルールやグラフィックなどを決め、68000のスプライト機能がグラフィックのスムーズな動きを可能にする。キャラクターを自分の顔にしたり、アイデアしだいで楽しさいっぱい。ゲームの可能性をグンと広げた2CPU。テラドライブからもう目を離せない。

●80286、68000、2つのCPU搭載。IBM*1PC用ソフトも、メガドライブ用ゲームソフトも使えます。●高解像VGAで美しいグラフィック。FM音源で迫力あるステレオサウンド。●AV機器など周辺機器を接続して、楽しさ さらにパワーアップ。●日本語DOS/V対応。日本語MS Windows*2 V3.0対応。

ふたつの頭脳が同時に動く未来性能。
2CPUパソコン、テラドライブ。

TERADRIVE

＊1：IBMは米国IBM Corporationの登録商標です
＊2：MS Windowsは米国マイクロソフト社の商標です

標準価格：MODEL1 ¥148,000（税別）
MODEL 2 ¥188,000（税別）
MODEL 3 ¥248,000（税別）

BM-12
資料請求券

FIGHTING MASTERS

ファイティング マスターズ

全12キャラクターから選択できる格闘アクションゲーム。

■独自のバトルスタイルを持つ個性的な12体のプレイキャラクター。
■変化にとんだ技と動きで、多彩なファイティングアクションを実現。
■究極のアクションを堪能(たんのう)させる、最終ステージ巨大ボスキャラ登場。
■壁、床、障害物など地形を利用した攻撃が可能。
■2プレイヤーによる対戦可能。

12月上旬発売予定
定価6,800円(税別)

楽しさ全開。 興奮

MDユーザーの熱い要望に応えて超人気のアーケード・ゲームを移植。

ゲーマー達を熱狂させたあの「TASK FORCE HARRIER」が、装いも新たにメガドライブに登場。迫力ある12ステージに最終オリジナル面を加えて、さらにパワーアップ。アーケード版とは、一味違う展開と感動が楽しめるシューティング・ゲームの保存版だ!!

タスクフォース・ハリアー

12月下旬発売予定
定価8,800円(税別)

指数200%。
TRECO
株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991
Torigawa

生みの親 越智一裕が語る コズミックファンタジー秘話

来年の2月あの「コズミックファンタジー」がMEGA-CDに移植、発売される。熱狂的なファンも多いこのシリーズの発売を前に原作者の越智一裕さんに隠れ話をきいてみた。まずはコズミックの魅力にみんなで触れてくれ。

漫画映画家
越智一裕

昭和37年2月19日生まれ。血液型はB型。人気アニメ「六神合体ゴッドマーズ」で原画を手がけたころから脚光を浴び、根強いファンも多い。最近はマルチメディアな展開もこなしており、今後が期待されるアニメーターの1人だ。

きっかけは某誌の求人広告だったんです

――「コズミックファンタジー」ですが、これの版権は越智さんがお持ちだとお聞きしたんですが。

越智■う～ん版権ていうのはキャラクターに関しての版権なんですよ。一応ゲームの原作のほうも僕の名前になっていますけど、実際ゲームを作ってるのはテレネットさんですからね。まっ版権となると半々って感じかもしれません。

――コズミックの誕生秘話みたいなものがあればお聞きしたいのですが、これはどういったいきさつでお話が出てきたんですか？

越智■はじめ、テレネットさんからパソコンの「デスブリンガー」という作品をいただいて、そのあとお手伝い程度でFMタウンズの「サイバーシティ」という作品のビジュアルのシーンをやらせてもらったんです。「サイバーシティ」のほうは、こちらで作品を受けてセル画に仕上げ、納品したという形だけだったんですけどね……。で、その後レーザーソフトが発足するということになって1作目であの「ヴァリス」をやるからって、最初はそれをやってたんですよ。でも個人的には女の子が主人公の作品って、あんまり好きじゃなかったんです（笑）。それで、「ヴァリス」のほうはうちの鍋島さんという人にやっていただいて、それなら1本まるごとお話からみんなやらしてもらえませんかということになったんです。

コズミックっていうのはちょっと変わってるんですけど、基本的にはキャラクターを先に描いてるんですね。1もそうですけど、コズミック2のキャラも、じつは最初からキャラクターが先に作ってあったんです。作品化するというわけじゃなかったんですけど、とりあえずキャラクターがあって、脚本があとから必要に応じて作られたって感じなんです。今度は3を来年やるんですけども、お話が先に立ってキャラを後から作るのははじめてじゃないですか（笑）。

――こういったお話がくる前は当然アニメをやられてたわけですが、ゲームに関わるようになったきっかけはどうだったんでしょう？

越智■僕はお話をもらったんじゃなくて、自分から行ったんですよ。あの頃ちょうどテレネットさんから求人募集みたいな広告がログインに載ってたんですけど、ゲームの仕事やりたいなと思ってたんで、アニメーションやってそうなテレネットさんに直接行ったんです。そしたら向こうも何者がきたんだろうて思ったみたいですよ（笑）。

'90年3月にPCエンジンCD-ROM²で発売された「コズミックファンタジー」は本格的なアニメ処理と声優の起用で有名な作品だが、越智一裕氏の魅力的なキャラには熱狂的なファンも多い。MEGA-CD版は2作品を1本にまとめたお得品だぞ。

メガCD登場予定
デスブリンガー

メガCDで登場予定の「デスブリンガー」はX68000やPC98などのパソコンでおなじみのRPG。すべての画面表示が3Dで展開されるのが特徴だが、キャラクターデザインは越智氏の手によるものだった。全面一新されるビジュアルには期待。

1と2の関係は仮面ライダーみたいなもの

――MEGA-CDのコズミックなんですが、今回は2本を1枚にしたということですけども、ここらへんは、作業的に新しいものを起こすということはあったんですか？

越智■オープニングの追加と、モンスターを20種類ぐらい追加するという話はまとまっています。PCエンジン版で気になっていたアニメーションのほうも、かなり速くなっているみたいですよ。PCのほうは次の絵が出てくるまでに時間がかかりましたからね。ただMEGA-CD版はパレット数が少ないので結構大変だとは聞いてます。

――システム的なものが1と2ではかなり違いましたが、これも手を入れることになるんですか？

越智■そのへんは開発のほうですから、僕はあんまりわからないんですが、ストーリー的には全然いじってないです。で、ビジュアルも2本一緒だとデータ的にパンクしちゃうんですけど、削らずに全部入れて何シーンかは字幕でやるらしいです。

――ところで1と2のつながりというのはどうなってるんですか？

越智■結局「コズミックファンタジー」という世界の主人公は、1のキャラが主人公なんです。で、2の主人公というのは1と同じ時代に生きてるんだけど、それはそれでドラマを持っているというわけなんです。まあ要するに、2のほうの主人公はサブ的な形で登場するわけで、いわゆる1号ライダーと2号ライダーみたいなノリなんですよ（笑）。

――今後も当然、続編を考えているわけですよね。

越智■ええ、ゲームに限らずいろんな形で発表していきたいと思っています。最終的にはフィルム化までいきたいですね。（第1回終）

イラスト色紙プレゼント!

越智一裕さん直筆の「コズミックファンタジー」サイン色紙を3名様にプレゼントするぞ。ほしい人は即ハガキで応募してね。応募先は下の欄外にあるからね。

来年2月の発売に向けて、期待も高まってきている「コズミックファンタジーストーリーズ」だけど、とりあえず越智一裕さんの話を聞いて、みんなの興味もさらにわいたんじゃないかな？　次回はもっとキャラ関係でつっこんだ話を載せるから期待しててくれ。というわけで、色紙の応募先は「〒108港区高輪2-19-13　NS高輪ビル3F『BEメガ越智一裕色紙係』だからドンドン送ってきてね。

雪が止んだ。
昨日までのあの激しさが嘘のようだ。
悲しいほどに青く澄んだ空。
雪をまとい輝く樹々。
誰も口を開こうとしない。
ただ、だまって見つめていた。
白銀は少年に問う。
・・・おまえは何故行くのか。
・・・おまえは何を求めているのか。
少年は少し眩しそうに目を細める。
一陣の風が足元を吹き抜け、
雪が舞った。
港のトレイジア
MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
©TELENET JAPAN 1991
Illustration／MAHIRO MAEDA
Story/NEKO

エグザイル～時の狭間へ～の巻

出前一丁

RIOT日本テレネット／12月9日発売／8,700円／A・RPG／8M、B・B

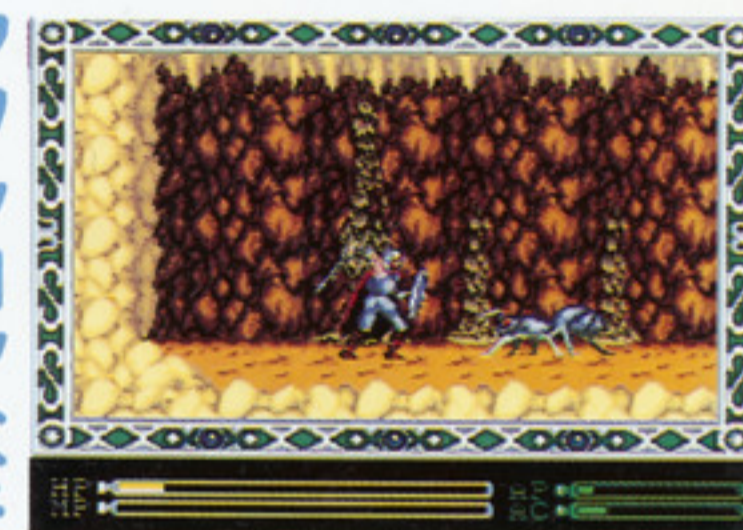
人にはそれぞれ好みってものがある。ひとつの分野でも、アレがいいとか、コレがいいとか、意見が分かれるケースが多い。もちろん、ゲームの世界も例外ではない。アクションが好きな人もいるし、シミュレーションの好きな人もいる。そんな個人の多様化した好みに応えたのがこの「エグザイル」というわけだ。

ひとつのゲームにたくさんの楽しみがつまっているぞ

「エグザイル」はアクションゲームとRPGがひとつになったものだ。アクションゲームが遊びたい人も、RPGが遊びたい人も同じように楽しめるぞ。アクションゲームも遊びたいが、RPGも遊びたいという遊び盛りの人ならもってこいのゲームだろう。ところで、「エグザイル」はパソコンやPCエンジンからの移植作だ。ほとんどそのまま移植されているから、他の機種で遊んだ人に内容を聞いてみるのもいいね。何にしろやってみればわかるって。

RPGなモード

RPGモードでは、見下ろし型の画面になる。このモードのときに人と話をして情報を仕入れたり、ショップ関係で武器や薬を買ったりするのだ。横着せずに画面の隅から隅までチェックしよう。がんばれ。

アクションなモード

アクションモードでは、RPGモードの画面から一転して、サイドビューとなる。大きな主人公を思いのまま操作して、敵をなぎ倒すのだ。パソコン版などより難易度は若干上がるらしい。気を引き締めよう。

細かい操作と画面の見方

パッと見た感じはパソコンゲームの印象を受ける。まあ、パソコンからの移植なんだから当り前だろう。画面下には、体力とMPのゲージがある。その右は、攻撃力と防御力だ。必要不可欠な情報だけ、画面に常時表示されているため、ちょくちょくウィンドウを呼び出す必要はない。そのウィンドウもボタンひとつで気軽に呼び出せる。ウィンドウでは、武器や魔法の選択、薬やアイテムの使用、細かいステータスの表示、セーブ関係などである。これだけシンプルなら頭の中でこんがらがるコトはない。すぐに覚えられるハズだぞ。

ステータスの正しい見方

ステータス画面は、いつも画面下に表示されているゲージが数値となって表示されるものだ。その他にも現在のレベルや次のレベルに上がるための経験値が表示される。お金がいくらあるかわかるのも、この画面にすれば一発だぞ。

レベルが上がれば、大きな文字で教えてくれるぞ。大きなほうが喜びもひとしおってもんだよな。ほんと。

これがそのときのステータス画面。次のレベルに上がるための経験値をチェックして精進せよ。

操作方法とかは、こう

アクションモードのときは迅速(じんそく)なコントローラさばきが要求される。Aボタンはコマンドウィンドウの呼び出しだ。コマンドの内容は左に書いてあるコトそのままなので、そっちを参考にしよう。Bボタンはジャンプするときに使う。これで敵の攻撃を避けるなり、高い位置にいる敵を倒すなりしていただきたい。Cボタンは攻撃のボタン。剣を振ったり魔法を使ったりするぞ。魔法は剣を振った際に出るものだ。ちなみに、Bボタンでジャンプしているときに十字ボタンの下を押しながらAボタンで攻撃すると、下突きができるぞ。

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

すべてはあの日始まった・・・

麻生優子。17歳。
女子高に通う、ごく普通の高校生。
友と笑い、悩み、日々は平穏に流れるはずだった。
誰が、彼女を待ち受けている運命を想像できただろうか・・。

夢幻戦士

ヴァリス

The Legend Of A Fantasm Soldier

アクション/8M（メガ）カセット

12月発売予定

©TELENET JAPAN 1991

時の狭間へ

ある日のこと、アサシンの若き首領サトラーの元へ、
テンプル騎士団長〝ユーク・ト・ペイン〟から密書が届いた。
アラーの恵みを受けし聖地イスラムとアサシンを守るため、
サトラーは戦いの渦へ自らを投じた！

エグザイル

エグザイル

ARPG/8M（メガ）カセット

11月下旬発売予定

予価8,900円（税別）

©TELENET JAPAN 1991

感動、ふたたび。

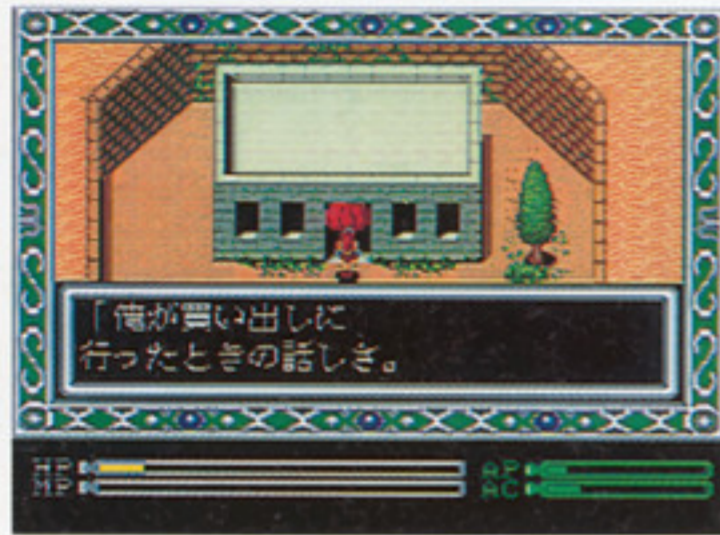
新ブランド・キャンペーン対象製品

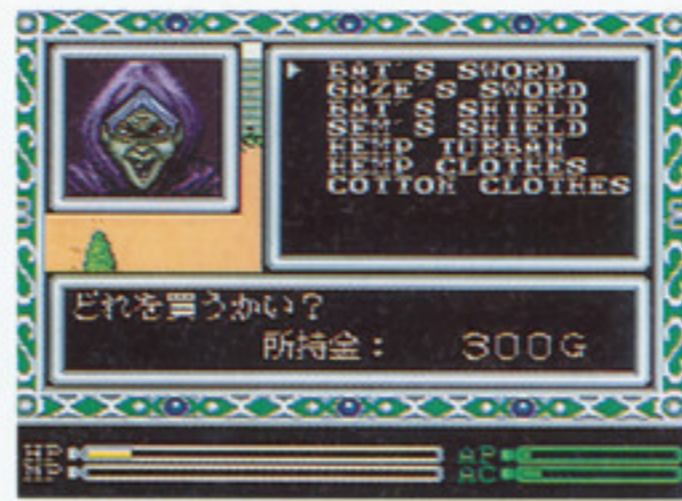
株式会社日本テレネット

またまた続く出前一丁 エグザイルの巻

こいつが肝心、緊迫のストーリーにいってみよー！

オープニングで説明されたあと、ゲームはアサシンの村から始まるぞ。この村でパーティーを編成し、人と話まくって情報を入手するのだ。話を総合すると、どうやらシリア砂漠に怪しいヤツがいるとのコト。バキッと準備万端整えてシリア砂漠に向かうのだ。300ゴールドで武器と防具、薬を買っていこう。

話を聞くっち！

テンプル騎士団とは？　謎が謎を呼び謎を誘う。だが、テンプル騎士団は十字軍と結託しているという話も……。

武器屋

村の東にある武器屋には、剣だけでなく、防具もきちんとそろっているのだ。ココで剣、盾など１セットを買っていくのがオススメだ。なんたって所持金は300ゴールドあるもんね。

薬屋

薬屋は村のいちばん西にある。薬は全体的に値段が高い。貴重品だからかもしれないが、やはり高い。とりあえず装備を整え、残ったお金で買える薬を買っていこう。しょうがない。

最初の強敵は門番だ!!

門番はサドラーの身を考えてシリア砂漠への出発を妨げる。そんなコト言われても行かねばならぬのだ。どうすれば通してくれるの？　とほほ……。

さすがに４人パーティーを組めば、怖いものなしだ。門番も納得して、道を開けてくれるぞ。これでやっと初めの一歩が踏み出せるってワケだな。

仲間を集めてガッチリと

ひとりで生きていくのもいいけど、パーティーを組んで冒険したほうが安心するものだ。アサシンの村では、３人の猛者がパーティーに加わってくれる。拒まず仲良くやっていこう。

これが４人パーティー結託の図。豪華絢爛雨あられ状態である。突き進むだけで大丈夫（のハズ）。

ゲームが始まった瞬間、ルーミーが仲間になる。紅一点だけに大事にしよう。

キンディーは図体の大きなヤツだ。一緒にいれば心強い仲間だろう。

全身布で覆われた神秘的な男、ファキール。謎の多いヤツだ。

アジトシーンとは？

RPG画面からこの画面に変えると、体力、魔力、ともに回復するぞ。そして、この画面上に出ているマップのなかから行きたい場所を選んで移動するって寸法だ。最初は行ける場所が限られているので、行動範囲は狭いよ。

シリア砂漠にて

シリア砂漠は、一面砂の世界。砂漠だからそれもしかたのないコトだが、そんな場所でも人が平然と歩いてたりする。とっととその人から話を聞いて、謎のオアシスを調べてみよう。何か重大な秘密が隠されているかも……。

蜃気楼といえば富山県魚津市だ。しかし、このオアシスも蜃気楼だったらしい。踏み込んだら、どうなってしまうのか？

ここからアクションモードに入る。アリだろうが何だろうが、バキバキ倒して進撃するのだ。行け。

薬が落ちている場所もある。くまなく探してみるコトが大切なのだ。

アリジゴクは強いぞ。かなわないと思ったら逃げよう。戦うコツは、下突きで応戦する。いつもジャンプして突進されるのを避ける。以上だな。

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE CD-ROM 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA CD

銀河の平和は俺達が守る!

ファン待望の人気シリーズ、メガCDで登場!

原作・キャラクターデザイン　越智一裕
メカニックデザイン　小原渉平

コズミック・ファンタジー Stories.

平成4年2月発売予定

©TELENET JAPAN 1991　©KAZUHIRO OCHI

NEW BRAND CAMPAIGN

新ブランド記念キャンペーン実施!!オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!!

ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!
これから平成4年3月まで、「RIOT」ブランドで発売する製品には、1製品につき1点のポイントがついています。集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント。キャンペーン対象製品については、弊社広告に「新ブランド・キャンペーン対象製品」の表示がありますので、注意して見てくださいね。詳しい応募方法は、製品についているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう!!

2点　オリジナル・テレフォンカード　1枚
4点　オリジナル・テレフォンカード　2枚
5点　オリジナル・テレフォンカード　3枚

株式会社日本テレネット

第一開発事業部　〒170　東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル　TEL.(03)5394-6601

新ブランド・キャンペーン対象製品

「三國志」の世界が見事に進化を遂げた!
息を呑む軍師の策や壮絶な外交戦、
そして勇猛果敢な一騎打ち
中国大陸に描かれる英雄達の一大ロマン!

三國志IIと信長の野望・武将風雲録がファミコン・

安土・桃山の風を現代に蘇らせる
「信長の野望」シリーズ第4弾。
大きな鍵は茶器・鉄砲・鉄甲船……
北から南、48ケ国で花開く新たな戦国絵巻!!

12月発売

信長の野望 武将風雲録

●ファミコン/スーパーファミコン/メガドライブ:11,800円/withサウンドウェア(CD付):14,200円
●パソコン各機種:9,800円～11,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200円～14,200円 ●ノート型専用ソフト:9,800円(対応機種:PRONOTE/98NOTE/Dyna Book/THE BOOK/FM Note Book) ●ハンドブック:1,860円(税込) ●スーパーガイドブック:980円(税込)(上巻12月・下巻'92年1月刊行予定)
●信長の野望・武将風雲録 武将ファイル:1,860円(税込) ●小説 信長の野望・覇王の海上要塞:1,500円(税込)/小説 信長の野望:1,500円(税込)
●織田信長・危機から野望へ:1,480円(税込) ●信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ:4,980円(税込) ●信長の野望・風雲録カードゲーム:2,800円

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)

■価格には消費税は含まれておりません。

三國志II

●ファミコン/スーパーファミコン/メガドライブ:14,800円/withサウンドウェア(CD付):17,200円
●ノート型専用ソフト:14,800円(対応機種:PRONOTE/98NOTE/Dyna Book/THE BOOK/FM Note Book) ●ハンドブック:1,860円(税込)
●ガイドブック:910円(税込) ●スーパーガイドブック:980円(税込) ●三國志II 武将ファイル:1,600円(税込)
●小説 超・三國志(上・中・下):各1,500円(税込)下巻のみ11月中旬刊行 ●光栄コミック 三國志 孔明伝:980円(税込)
●爆笑三國志:1,000円(税込) ●サウンドウェア CD:H29E-20009:2,987円(税込)/CT:26CE-1009:2,678円(税込)
●三國志IIにもっと強くなるビデオ:4,980円(税込)

12月発売

スーパーファミコン・メガドライブで勢ぞろい。

■お求めは全国の 玩具店・パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

SEGA ENTERPRISES, LTD

1-2-12, HANEDA, OHTA-KU, TOKYO 144 JAPAN
03-3743-7466/03-3743-7483(Fax)

NIHON FALOM INCORPORATION

2-1-4, SHINOZAKI-CHO, TACHIKAWA-SHI, TOKYO 190 JAPAN
0425-27-4121/0425-28-2714(FAX)

新会社誕生

SEGA FALCOM INC.

1-4-1, YOYOGI, SHIBUYA-KU, TOKYO 151 JAPAN
03-5350-1661(代表)/03-5350-1665(FAX)

CONTENTS

BEEP.! メガドライブ 1991 12月号 DECEMBER

別冊付録

BEEP! メガドライブJr.

メガドライブソフト・イエローページ'91

メガドラソフト全152本、完全紹介!!
購入に役立つ読者、本誌のダブル評価つき！
ゲーム図書館カタログもついた永久保存版!!

特別付録

BEメガスポット 歴史シミュレーション特集

三國志Ⅱ、信長の野望・武将風雲録、太平記、忍者武雷伝説をまとめて大紹介!!

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑(アート・サプライ)

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

前回にくらべると少々小粒だけど、今回は秋の新作たちが手堅くランクイン。一方ソニックはあいかわらず強く、本体の200万台突破にも大きく貢献した模様。メガCDの登場で、年末はまたまた旋風が起きるか？

1位 前回1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

1379 POINTS

「ソニック・パック」についてるソニックテレカ欲しさに、本体をわざわざ買う人もいるとか。人気者だけにプレミアがつくかもよ。

セガ／'91・7・26発売／6,000円／ACT／4M

2位 前回5位 プロ野球スーパーリーグ'91

1152 POINTS

もはや日本シリーズも終わってストーブリーグの季節だけど、これがあれば関係ないね。テレビ中継を意識した画面はなかなかだぞ。

セガ／'91・8・30発売／6,800円／SPT／4M、B・B

3位 NEW SOFT レンタヒーロー

1020 POINTS

ゲーム内容は賛否両論みたいだけど、現代的なヒーローRPGというのは珍しくていいかも。とある場所で聞けるBGM集は涙もの？

セガ／'91・9・20発売／RPG／8M、B・B

4位 NEW SOFT エル・ヴィエント

ウルフチーム／'91・9・20
8,500円／ACT／8M

961 POINTS

本誌連載は残念だけどゲームは完売とのこと。ほしい人は中古屋へ。

5位 NEW SOFT ギャラクシーフォースII

CSK総研／'91・9・13
8,400円／SHT／8M

826 POINTS

初のゲーム機移植だけど、意外と伸びず。出る時期が遅すぎたか？

6位 前回2位 アウトラン

セガ／'91・8・9発売
7,000円／RAC／8M

782 POINTS

ハイパーモードの速さは快感。ファンならずとも買いたい定番だ。

7位 NEW SOFT ジュエルマスター

セガ／'91・8・30
6,000円／ACT／4M

410 POINTS

セガのオリジナル作品だけど、こいつは予想外の伸び？う〜む。

8位 前回 エイリアンストーム

セガ／'91・6・28
6,000円／ACT／4M

379 POINTS

ゲーム自体よくできてるけど、エンディングもなかなかイカスぞ。

9位 前回 マスター・オブ・モンスターズ

東芝EMI／'91・7・26
7,800円／SLG／4M、B・B

377 POINTS

ちょっと異色のシミュレーションだけど、よくまとまった秀作だぞ。

10位 前回6位 アドバンスド大戦略

セガ／'91・6・21
8,700円／SLG／8M、B・B、モデム対応

267 POINTS

ランクは下がってるが、まだまだ定番の1本だ。多彩な裏技も見事。

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

ここ数ヵ月上位のソフトが決まってる感じのG.G.だけど、年末年始は期待作が多く出るからひと安心。今度の定番はどれだ？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	エターナルレジェンド セガ／'91年8月9日発売／4,500円／RPG	207
2	2	アウトラン セガ／'91年8月9日発売／3,500円／RAC	144
3	4	ファンタジーゾーンGear サンリツ電気/'91年7月19日発売/3,900円/SHT	132
4	3	ワギャンランド ナムコ／'91年7月26日発売／4,000円／ACT	112
5	新	対戦型大戦略G システムソフト／'91年9月28日発売／4,800円／SLG	91

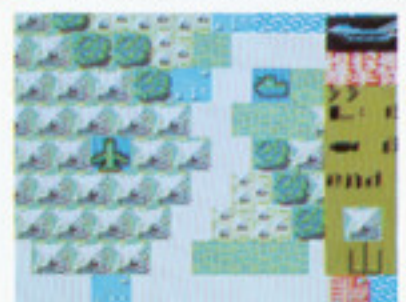
※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は9月1日〜9月30日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ

1 エターナルレジェンド

携帯ゲームで、少しずつやるRPGは、なかなかオツなもの。デキも、けっこういいぞ。

3 ファンタジーゾーンGear

今度はメガドラでもオリジナルが出るけど、こっちのほうも負けないデキ。ボスも強いぞ。

5 対戦型大戦略G

待望の本家の移植のわりには予想外に伸びなかったようだけど、末永く遊べるデキだぞ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

ソニック、セガ・ファルコムの設立、光栄参入と、最近メガドラ関係がけっこうにぎやかだけど、水面下ではいろんな噂も飛び交っているのだ。来年あたりには、また大物の参入や移植があるかも？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターII カプコン／VG	191
2	6	サイレントメビウス ゼネラルプロダクツ／パソコン	70
3	2	コットン セガ／VG	54
4	13	プリンセスメーカー ゼネラルプロダクツ／パソコン	45
5	4	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	43
6	16	ナイトストライカー タイトー／VG	40
7	—	天地を喰らう カプコン／VG他	37
8	11	ファイナルファイト カプコン／VG他	32
9	10	ドラゴンセイバー ナムコ／VG他	29
10	18	G-L.O.C. セガ／VG他	28
11	15	クラッチヒッター セガ／VG	25
12	—	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	24
13	14	パロディウスだ！ コナミ／VG他	22
14	—	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ カプコン／VG	19
15	8	ラッドモビール セガ／VG	16
16	—	メタルホーク ナムコ／VG	14
17	9	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	13
18	3	シムシティ イマジニア／パソコン他	11
19	—	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	10
20	—	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	9

※このポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新 ピットファイター

あのテンゲンが一年ぶりにメガドラソフトをリリース。取り込み映像キャラの格闘ゲームだぞ。

12 銀河英雄伝説

キャラものでシミュレーションとくればウケないわけがない？お手軽にできるのも人気の秘訣。

16 メタルホーク

ゲーセンで一時期大流行りした拡大回転機能を存分に使った作品。メガCDになら最適？

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

AMショーでは最新技術を使ったゲームが注目されてたけど、キャラものや格闘ものも多かったみたい。今後のトレンドはやっぱりこのテかね？

4 スーパーワールドスタジアム

NEW FACE!

あのワースタがシステムIIに対応して登場。プレイ感覚は同じだけどちょっと違うのだ。

2 レールチェイス

ガタガタ揺れるシートで、まさにインディ・ジョーンズなゲームだ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	スターブレード	ナムコ
2	—	レールチェイス	セガ
3	1	ストリートファイターII	カプコン
4	—	スーパーワールドスタジアム	ナムコ
5	—	クラッチヒッター	セガ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

ここんとこ、ちょっと目玉がなかったTOP20だけど、今月はランキングにかなりの変動があったぞ。なかでもクライマックスの最新作「シャイニング・フォース」が2位に急浮上してきたのは予想どおりというべきか。とはいえ前作の後遺症か、若干ポイントが控え目なのは気になるところ。メガCD発売を前に対応ソフトが急上昇のいま、ロム対CDのランク争いも見ものだぞ。

魅力的なキャラが大活躍の大河RPG!

1位（前回 4位）
LUNAR THE SILVER STAR
ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG／CD

137 POINTS

売れセンの王道を徹底的に追求した作りは、かなりの期待ができそう。多彩なキャラたちの魅力はメガCDソフト１かも。

シャイニングワールドの伝説が再び……

2位（前回 —）
シャイニング・フォース
セガ／来春発売予定／価格未定／RPG／12M、B・B

73 POINTS

シャイニングワールドを舞台に、新機軸タクティクスRPGが展開される。より深まった物語性と多様なキャラには期待大！

剣と魔法の格闘バトルだ！

3位（前回 2位）
ゴールデンアックスⅡ
セガ／12月20日発売予定／6,000円／ACT／4M

64 POINTS

前作よりも音楽とキャラがおとなしくなった気もするけど、完成度は高いぞ。ちなみにティリスのドラゴンは変わった？

人気コミックがゲームになって登場だ！

4位（前回 9位）
聖魔伝説「3×3EYES」
セガ／発売日未定／価格未定／RPG／CD

62 POINTS

まだまだゲームの全貌は見えてこないけど、人気コミックのゲーム化だけに期待も高まろうというもの。もう少し待て。

至高の戦国シミュレーション登場！

5位（前回 6位）
天下布武 英雄たちの咆哮
ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／SLG／CD

58 POINTS

ＣＤの大容量を十分に生かし、1200もの武将たちが登場するのはまさに圧巻。戦国シミュレーションの決定版となるか？

8位 中嶋悟 F1 GRANDPRIX

今期で引退の中嶋悟監修のF1もの。デキも上々。

19位 デトネイター・オーガン

数少ないアドベンチャーなので期待大。ＯＶＡも人気。

順位	前回	ゲーム名／データ		POINT
6	1	ソーサルキングダム	メサイヤ(NCS)／今冬予定	28
7	13	ダークウィザード	セガ／発売日未定	26
8	11	中嶋悟 F1 GRAND PRIX	バリエ／12月上旬	25
9	17	シムアース	セガ／発売日未定	24
10	7	スーパーファンタジーゾーン	サン電子／12月下旬	22
11	15	港のトレイジア	RIOT日本テレネット／12月下旬	20
12	—	スラップファイトMD	東亜プラン／今冬予定	19

順位	前回	ゲーム名／データ		POINT
13	—	F1サーカスMD	日本物産／12月27日	17
14	—	デトネイター・オーガン	ホット・ビィ／3月予定	15
15	16	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン／発売日未定	14
16	20	パワードリフト	電波新聞社／発売日未定	12
17	—	ファンタジア ミッキーマウスマジック	セガ／11月22日	11
18	—	ターボアウトラン	セガ／２月予定	10
19	—	鋼鉄帝国	ホット・ビィ／1月上旬	9
20	—	ソル・フィース	ウルフチーム／12月上旬	7

※このポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに『ＢＥ・メガ』編集部で算出したものです。

NEW SOFT SCHEDULE
新作ソフトスケジュール

メガドライブ MEGA DRIVE

ソフト名	発売予定日	価格	データ
ルナーク	11月15日	6,800円	タイトー/ACT/4M
ローリングサンダー2	11月19日	7,000円	ナムコ/ACT/8M
ファンタジア ミッキーマウス・マジック	11月22日	4,800円	セガ/ACT/4M
ビースト・ウォリアーズ	11月29日	8,400円	RIOT日本テレネット/ACT/8M
乱世の覇者	11月29日	9,800円	アスミック/SLG/8M+B・B
忍者武雷伝説	12月6日	8,700円	セガ/SLG/8M+E・E
ファイティングマスターズ	12月6日	6,800円	トレコ/ACT/4M
エグザイル	12月9日	8,900円	RIOT日本テレネット/A・RPG/8M+B・B
アンデッド ライン	12月13日	8,800円	PALSOFT/SHT/8M
太平記	12月13日	8,700円	セガ/SLG/8M+B・B
アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	12月20日	4,800円	セガ/ACT/4M
ダブルドラゴンII	12月20日	8,800円	PALSOFT/ACT/8M
DAHNA 女神誕生	12月20日	8,900円	アイ・ジー・エス/ACT/8M
タスクフォースハリアーEX	12月20日	8,500円	トレコ/SHT/8M
中嶋悟F1 GRAND PRIX	12月20日	7,800円	バリエ/RAC/8M
信長の野望・武将風雲録	12月21日	11,800円	光栄/SLG/8M+B・B (CDつき14,200円)
F1サーカスMD	12月24日	7,500円	日本物産/RAC/4M+B・B
ゴールデンアックスII	12月27日	6,000円	セガ/ACT/4M
三國志II	12月上旬	14,800円	光栄/SLG/8M+B・B (CDつき17,200円)
アーネスト・エバンス	12月上旬	未定	ウルフチーム/ACT/CD
ソル・フィース	12月上旬	未定	ウルフチーム/SHT/CD
ノスタルジア1907	12月上旬	7,200円	シュールド・ウェーブ/ADV/CD
ヘビーノバ	12月上旬	6,800円	マイクロネット/ACT/CD
夢幻戦士ヴァリス	12月下旬	8,400円	RIOT日本テレネット/ACT/8M
港のトレイジア	12月下旬	8,900円	RIOT日本テレネット/RPG/8M+B・B
惑星ウッドストック	12月予定	未定	セガ/RPG/CD
精霊神世紀フェイエリア	12月予定	未定	ウルフチーム/RPG/CD
ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	1月7日	6,000円	ナムコ/TAB/4M
ジョーモンタナ・フットボール2	1月24日	未定	セガ/SPT
JUJU伝説	1月31日	未定	セガ/ACT/4M
テクモワールドカップサッカー92MD	1月31日	6,200円	シムス/SPT/2M
鋼鉄帝国	1月上旬	7,800円	ホット・ビィ/SHT/8M
スーパーファンタジーゾーン	1月中旬	6,800円	サン電子/SHT/8M
Cal.50 (キャリバーフィフティ)	1月下旬	8,300円	ビスコ/SHT/8M
ワニワニWorld	1月下旬	6,600円	KANEKO/ACT/4M
マリオ・レミューホッケー	2月予定	未定	セガ/SPT
コズミックファンタジーストーリーズ	2月予定	6,980円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
ソーサルキングダム	今冬予定	8,800円	メサイヤ (NCS) /RPG/8M+B・B
シャイニング・フォース	3月27日	未定	セガ/RPG/12M+B・B
忍者外伝	3月予定	未定	セガ/ACT/4M
A列車で行こう	3月予定	未定	セガ/SLG
ターボアウトラン	3月予定	未定	セガ/RAC
まじかる☆タルるートくん	3月予定	未定	セガ/ACT
TOEJAM&EARL	3月予定	未定	セガ/ACT
ザ・スーパー忍2	3月予定	未定	セガ/ACT
BAD OMEN (仮)	3月予定	未定	ホット・ビィ/ACT/4M
デトネイター・オーガン	3月予定	未定	ホット・ビィ/ADV/CD
魔法の少女シルキーリップ (仮)	3月予定	6,980円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
デスブリンガー	3月予定	6,980円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
Ayrton Senna's スーパーモナコGPII	4月予定	未定	セガ/RAC/8M+B・B
闘技王 キング・コロッサス	4月予定	未定	セガ/RPG/4M
修羅の門	4月予定	未定	セガ/ACT
シーザーの野望II	来春予定	未定	マイクロネット/SLG/8M+B・B
笑ゥせぇるすまん	来春予定	未定	セガ/ADV/CD
MDアレスタ (仮)	来春予定	未定	コンパイル/SHT/CD
魔天の創滅	6月予定	8,700円	講談社総研/RPG/8M+B・B
封神演義	来夏予定	未定	ビクター音産/RPG/CD
熱血高校ドッヂボール部サッカー編	来夏予定	未定	PALSOFT/SPT/4M
天下布武	未定	7,800円	ゲームアーツ/SLG/CD
LUNAR (ルナ)	未定	7,800円	ゲームアーツ/RPG/CD
レミングス	未定	未定	サン電子/PUZ
RPG伝説ヘポイ	未定	未定	セガ/RPG
シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟	未定	未定	ビクター音産/ACT/8M
ピットファイター	未定	未定	テンゲン/ACT/8M
ロードブラスターズ	未定	未定	テンゲン/RAC/4M
プリンス・オブ・ペルシャ	未定	未定	ビクター音産/ACT/CD
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン/SHT/8M
魔獣羅	未定	未定	セガ/ACT/4M
牛若丸三郎太物語〜24時間戦えますか?	未定	未定	セガ/TAB/4M
聖魔伝説「3×3EYES」	未定	未定	セガ/RPG/CD
ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士	未定	未定	セガ/RPG/CD
スーパーギャルズパニック	未定	未定	KANEKO/PUZ/CD
アリシア ドラグーン	未定	7,800円	ゲームアーツ/SHT/8M
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社/RAC/CD
SDヴァリス	未定	6,800円	レーザーソフト日本テレネット/ACT/4M
ファイヤープロレスリング外伝	未定	7,000円	ヒューマン/SPT/4M
F−1コンストラクターズ (仮)	未定	未定	セガ/SLG
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー/ACT
ツインクルテール	未定	未定	WAS/SHT/8M
アルテイン	未定	未定	トレコ/SHT/8M
ミュータントハンター (仮)	未定	未定	トレコ/ACT/4M
シムアース	未定	未定	セガ/SLG/CD
ライズ オブ ザ ドラゴン	未定	未定	セガ/ADV/CD
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ/ADV/CD
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ/RPG/CD
シュバルツ シルト	未定	未定	工画堂スタジオ/SLG/CD
ワールドラリー (仮)	未定	未定	ビスコ/RAC/CD
クライング・ドラゴン (仮)	未定	未定	トレコ/RPG/CD
アイルロード	未定	未定	ウルフチーム/RPG/CD
ウイングコマンダー (仮)	未定	未定	セガ/SLG/CD
プロ野球92 (仮)	未定	未定	セガ/SPT/CD
スウィッチ (仮)	未定	未定	セガ/CD
クイズ (仮)	未定	未定	セガ/TAB/CD

ゲームギア GAME GEAR

ソフト名	発売予定日	価格	データ
クニちゃんのゲーム天国	11月22日	3,800円	セガ/TAB/2M
ベルリンの壁	11月29日	3,800円	KANEKO/ACT/2M
GGアレスタ	11月29日	4,800円	コンパイル/SHT/2M
スペースハリアー	12月6日	3,500円	セガ/SHT/1M
ARLIEL (アーリエル)	12月13日	4,500円	セガ/SLG/2M+B・B
ドナルドダックのラッキーダイム	12月20日	3,800円	セガ/ACT/2M
フレイ〜修行編〜 (仮)	12月20日	4,500円	マイクロキャビン/ACT/2M
ヘビーウエイトチャンプG・G	12月27日	4,200円	シムス/SPT/1M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	12月28日	3,800円	セガ/ACT/2M
ファンタシースターアドベンチャー	1月予定	未定	セガ/ADV
エイリアンシンドロームG・G	2月中旬	4,200円	シムス/ACT/1M
モンスターワールドII	2月予定	未定	セガ/ACT
ファンタシースター外伝	3月予定	未定	セガ/RPG/2M+B・B
シャダム戦記 (仮)	3月27日	未定	セガ/RPG/2M+B・B
バスターボール	3月予定	未定	リバーヒルソフト/ACT/2M
ザ・プロ野球'92	4月3日	未定	セガ/SPT
ぎゅわんぶらあ自己中心派	4月予定	未定	セガ/TAB
Ayrton Senna's スーパーモナコGPII	6月予定	未定	セガ/RAC/2M
フロッガー	未定	未定	セガ/ACT/1M
テニス (仮)	未定	未定	セガ/SPT
エイリアンストーム	未定	未定	セガ/ACT
ボナンザブラザーズ	未定	未定	セガ/ACT
アレックスキッド (仮)	未定	未定	セガ/ACT
パズルX (仮)	未定	未定	セガ/PUZ
ミステリー (仮)	未定	未定	セガ/ADV

BE・メガ編集部チェック!!

先月、光栄の電撃参入が発表されてみんなをあっといわせたけど、データランドで書いたとおりまだまだ水面下では、いろんな噂があったりするのだ。そんななか気になる動きを見せたのが、コナミのPCエンジン参入とメサイヤ(NCS)のスーファミ参入だろう。とくにコナミは参入作品として、「グラディウス(I)」「沙羅漫蛇」といった初期の名作の移植をしてくることを発表しているし、メサイヤ(NCS)も「重装機兵レイノス」「ラングリッサー」といった作品がメガドラユーザーから多くの支持を受けているだけに、その動向がかなり気になるところだ。

最近は各ハード間の垣根が低くなってきているから、今後の動きしだいでは、また業界勢力図に変動が起きるかも? おっと、それはそうとセナの参戦も事件だね。

ACT:アクション/SHT:シューティング/RPG:ロールプレイング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
ARPG:アクションロールプレイング/PIN:ピンボール/B・B:バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

11月22日に待望の「ファンタジア　ミッキーマウスマジック」が発売になります。諸般の事情により、事前のＰＲが十分にできませんでしたが、ディズニーファンならずとも楽しめる自信作です。10月は「スーパーモナコＧＰII」のために、あのセナが来社するなど、あわただしい月でしたが、年末を目の前に今月も苦ＣＤ！　ヨロシク。

タイトー

どーも２、みなさんお元気ですか。本日11月８日）は私の29回目のバースデーなのです。あと１年で30歳ですよ。もうバカなことはできない歳ですね。プレゼントを、どーしても送りたいという方は、〒102 千代田区平河町2-5-3 ㈱タイトー 広告宣伝課　川島宛まで、お送りください。よろしく。　（かーしま）

ナムコ

「ローリングサンダー２」の主役「アルバトロス」は、日本語に訳すと「あほう鳥」。戦闘員「マスカー」は、強引ですが「かぶりもの野郎」。特殊工作部隊「ローリングサンダー」ときた日にゃなんと「雷ゴロゴロ」。このゲームのラッキョのような、うさんくさげなイイ味を改めてかみしめてもらいます。　（ぱいん）

RIOT日本テレネット

「ビーストウォリーアーズ」が11月29日に「エグザイル」が12月９日に発売が延びてしまい申し訳なく思っています。２作ともよくできてますので是非買ってくださいネ。「エグザイル」はアクションＲＰＧですが、アクションゲームとしても超一流。グラフィックもキレイだし、ＲＰＧファン、アクションファンともにおすすめ。　（たかを）

アスミック

お待たせ！　戦国シミュレーション「乱世の覇者」ついに発売。パソコン版にはない演出も新たに加わって、家庭用ゲーム機初の移植版です。面白い、よくできている、素晴らしいと各方面で絶賛の嵐。ぜったいトクするオススメゲームソフトです。さて今月号のゲーム紹介記事読んでくれた？　読んだらプレゼントにどんどん応募しよう！

ビスコ

みなさん、こんにちは。お元気ですか？　最近ゲームセンターで「DRIFT OUT」というラリーゲームで遊んだことのある人。遊んだ人はエライ！　ビスコのMEGA-CD第１弾「ワールドラリー（仮称）」はその移植です。MEGA-CDの機能をフルに使って家庭用に仕上げますので、みなさん乞う御期待！　（いっと）

光　栄

この12月に発売されるメガドライブ版「信長の野望・武将風雲録」についての内容を少しご紹介。あの絢爛豪華な安土・桃山の文化と技術の要素を取り入れたので、今までの戦国シミュレーションとはひと味違いますよ。武力だけではなく、粋の心や教養も重要なんです。皆さんもがんばって粋なプレイヤーになってくださいね。

コンパイル

私だ。今回は「ＧＧ」アレスタを紹介しよう。間違っても爺居のアレスタではないぞ。ＧＧといえばゲームギア。語感の響きがやっぱ……ぺりぎゅーなのよね（セガ様スリスリ）。疑似スクロールにド派手なパワーアップなどは、店頭や雑誌で見ていただけるとありがたいが、一番凄いのは一色刷りのカタログなのは内緒（笑）。　（田中）

テンゲン

凄すぎる！　メガドラになんと２作もアタリのゲームが登場だ。ひとつは「ロードブラスターズ」。全50面の興奮全開ゲーム、カーアクションの決定版だ。もうひとつはなんと「ピットファイター」。残虐行為手当という流行語まで生み出した大ヒット作だ。みんなに楽しんでもらうために、カートリッジで発売だぞ。こりゃあ予約しなきゃね！

PALSOFT

ふっふっふっ、「熱血高校ドッヂボール部サッカー編」がついにスタートしたぞ。

この数カ月、オリジナル版をやり込んでいいところ、不満な点をバッチリチェックしたぜ。

発売された暁には、メガドラ版が最高!!　といわせてみたい今日この頃だぜ。

期待して待ってろよ。

トレコ

何かと話題に事欠かない今日この頃でございますが、ウチからも話題作が出ます。そうアレです。多彩なパワーアップ攻撃がウリのシューティング「タスクフォースハリアーＥＸ」と過激格闘バトルロイヤルアクション「ファイティングマスターズ」の２本です。いずれもトレコが放つ自信作です。この冬はこの２本で決まりだね。

ホット・ビィ

「デトネイター・オーガン」「鋼鉄帝国」ときたホット・ビィは、なんと！またまた新作を出してしまいます。その名も「BAD　OMEN（仮称）」！このゲームはおなじみのブロック崩しでありながら、何と固定画面ではなく、ブロックを破壊しつつ、縦横にスクロールさせていくという新感覚ソフトなのです。乞う、御期待！

ゲームアーツ

思えばつらくて長い日々だった。やっともうすぐ〆切だー。そしてあこがれの製品化＆発売！MEGA-CD専用ゲームとして人気上々、期待度バッチリの新作「LUNAR」と「天下布武」の開発がいよいよ大詰めだ！　そして同じ頃〆切の「アリシアドラグーン」の開発者たちも最後の不精ひげかな!?　みんな応援してね！

ウルフチーム

今年ももう年末が迫ってきましたね。12月といえばこの次の号が出る頃には、もうMEGA-CDも発売されててみんな「アーネスト・エバンス」で遊んでいると思うけど、いかがかしら？　まだ買う予定のない人はクリスマスにでも買ってもらわなくっちゃ！　それからＸ68000版からの移植「ソル・フィース」もお忘れなく！　（こもも）

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ！　というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『ＢＥ・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。

WORLDWIDEな情報を先取り！

BEメガ
NEWS & INFORMATION

SHOW

ヴァーチャルリアリティが目立った今年のAMショー
ニューUFOキャッチャーのほかにもクレーンゲームなどいろいろ

10月2日、3日の両日、東京・流通センターで開催されたAM（アミューズメント）ショーには例年どおり大勢の人が詰めかけた。

最近、大ヒットを飛ばした大作ゲームが見当たらない業務用ビデオゲームだけに、このAMショーで出展された新作のビデゲーに期待がかかっているところだ。

今回のショーでは、セガの「ホログラム」、ナムコの「ドライビングシミュレーター」など今話題のヴァーチャルリアリティを利用した作品が展示されていた。

とくにセガの「ホログラム」は、先日開催されたセガの内覧会で披露された英語版のものに改良が加えられ、音声が日本語となっていたため、通る人の足を止めていた。

また、女の子に圧倒的人気の「ニューUFOキャッチャー」に影響されてか、タイトーなど他のメーカーからもクレーンゲームが展示され、どれも人気があった。

やっぱり、最話題のニューUFOキャッチャーには女の子が集まっていた。

タイトーのブースでもクレーンゲームには人だかり。みんな人形をいっぱいもっていった。

あふれんばかりの人が押し寄せた今年のAMショー。やはり体感ゲームには待っている人の長い列が。

セガが参考出展していた「ライオットシティー」と「ハンマーウェイ」。それに3Dの「ホログラム」も出ていた。

アミューズメントの中心となる体感ゲームも、それぞれ趣向が凝らしてあり、なかでもタイトーの「D³-BOSS」が注目されていた。

体感以外でもセガの「ライオットシティー」「ハンマーウェイ」をはじめ、コナミやナムコなどからも新作が展示されていた。

アーケード

ナムコが32ビットCPU5個を搭載したビデゲーを開発！

ナムコはなんと32ビットCPUを5個も搭載した業務用ビデオゲームを開発したそうだ。

32ビットの業務用ビデオゲームでは、セガの「ラッドモビール」があるが、32ビットCPUは2個。今回開発されたマシンには16ビットCPUも92個搭載されている。

このビデオゲームの名は「ギャラクシアン3　プロジェクトドラグーン」。戦闘シューテングゲームなのだ。なんと16人同時プレイも可能という。シートは画面に合わせて上下左右に動くうえ、画面もコンピュータグラフィックで描いている。ほとんど実写に近い映像が移し出されるため、かなり臨場感あふれるものになっている。

このゲーム、基板を交換すればいろいろなゲームができるというから非常に楽しみだ。

32ビットCPUを2個搭載した「ラッドモビール」の上を行く「ギャラクシアン3」。

TERA

TERA SUMMITは大盛況！IBMソフト70本を堂々展示

10月26、27日に東京・秋葉原のダイドーホールで「TERA SUMMIT」が開催された。このイベントにはMEGA-CDのソフトも出展……という噂があったため、テラを目当ての人以外も訪れていたようだ。期待していたMEGA-CDのソフトは残念ながら展示されていなかったもののIBM PCゲームが入れ替わり立ち替わりで70種類出展されていた。MEGA-CDを見にきた人もすっかり満足した様子だった。ソフトは次号のTERA COMMUNICATIONでくわしく紹介するよ。

年末に国内で発売されるIBMPCゲームが目立っていた。

MD

ソニックパックを限定発売

セガはメガドライブが国内出荷200万台突破を記念したキャンペーンとして「ソニックパック」を限定で10万台発売した。このソニックパックはメガドラ本体とソニックのオリジナルテレカがセットになったもの。そして、なんと同梱の応募券を送るとメガドラソフト「太平記」を抽選で3000名にプレゼントされる。

スクープ

スーパーモナコGPⅡはセナが監修／……

セナがセガにきた／

10月16日、午後３時20分、F1日本グランプリでチャンピオンを決めるべく来日していた、あのアイルトン・セナが、ぬわんとセガ本社に出現したのだ／　聞くところによるとセナが日本ＧＰ前に企業を訪れるのはセガのみということだから超スゴイ。

で、なぜセガを来訪したのかというと、アイルトン・セナおよびアイルトン・セナ・ダ・シルバプロモーション社監修によるセガの家庭用TVゲーム「Ayrton Senna's SUPER MONACO GPⅡ」の契約および記者発表のためなのである。このゲームはメガドライブだけでなく、GENESIS、マスターシステム、ゲームギア用のものも制作され、来年３月に世界的規模で発売されるという（ただし、ゲームギアは６月）。ゲームの内容は「スーパーモナコ ＧＰ」をベースにして、さらにバージョンアップがなされ、F1グランプリ16コースのほかに、セナ独自設計のサーキットコースが新たに加わっている。またセナ本人の声によりコースアドバイス、ドライブテクニックがメッセージされるなど、セナファンならずともわくわくする内容だ。なお、メガドライブ、およびGENESIS版では、８Ｍバッテリーバックアップ付き、ゲームギア版は２Ｍの容量だ。どうせならメガドラ版のついでにMEGA-CD版も出してほしいなんて思ってしまうがどんなもんだろう？

ところで当のセナ本人は、日本のファンに「このゲームをとおして〝勝つ〟という気持ちを体験でき、モータースポーツとの距離を縮めてほしい」というメッセージを残して鈴鹿へ向かっていった。

マクラーレンホンダではない。「フォーミュラーシミュレーションシステム」に乗るセナの勇姿。

さすがにF1チャンピオン。ゲームをプレイする視線も鋭かった。

RELEASE

秋の終わりに……　ゲーム音楽をじっくり聞こう！

ストリートファイターⅡ　CD

11月21日発売／ＣＤ2,500円、２枚組3,500円／ＶＨＳ5,800円、ＬＤ4,900円／ポニーキャニオン

人気ゲーム「ストリートファイターⅡ」のＣＤとビデオがついに登場する。アーケードでは常に人気ナンバーワン。当然メガドラ移植希望もナンバーワンの大作、この秋注目のＣＤなのだ。

なんと先着予約特典として特製ブックケース、1992年特製カレンダーが付いている。

すぎやまこういち作品集　CD

11月21日発売／価格3,500円／アポロン

すっかりおなじみ、すぎやまこういちの作品集が発売されるのだ。「ドラゴンクエストⅡ／Ⅳ」など９タイトルのなかから選曲。ゲーム音楽ファンなら欠かせないＣＤであろう。

すぎやまこういちメロディの集大成なのだ。

ドラクエグッズ続々登場！

エニックスでは11月から来年１月にかけてドラクエグッズを発売する。まず、11月12日には「ポスターカレンダー1992」(1,500円)、「ドラクエⅤ冒険の書1992」(1,000円) 「ドラクエⅤポストカード」(150円)、「マリンスライムぬいぐるみ」(1,800円)の４つ。そのほか20余りのグッズが発売されるというから、非常に楽しみだ。

ゲーム図書館

第２回　セガ・ゲームグランプリ　多数参加で大激戦!!

今回で２回目となったコラムス大会。第１回大会では５名が同率優勝と大激戦に終わった。今回は１時間のタイムリミットを設けたため、「技と力」の大会となった。全参加者は2,000名。なんと２人に１人は参加している状況。その中で見事に栄冠を勝ちとったのは名古屋のカナルドラック君（ペンネーム）。２位のヨウヘイストレチ君は20,000点の差で敗れてしまった。今回は東京、大阪、名古屋、札幌など主要都市の会員が成績上位を占めていた。他の地域の会員は次回にがんばってほしいところだ。また、今回惜しくも上位に入れなかった会員諸君、次回の大会にはぜひがんばってね。

第２回　コラムス大会ベスト３

順位	名前	得点
1位	カルナドラッグ(名古屋)	6975409点
2位	ヨウヘイストレチ(札幌)	6955637点
3位	ナキノリュウ(東京)	6904857点

お知らせ　名盤シリーズのゲームタイトル募集

ポニーキャニオンでは名盤シリーズとしてゲームタイトルを募集するという。また、応募のなかから抽選で、ポータブルＣＤプレイヤーを10名にプレゼント／
宛先：〒102東京都千代田区九段北4-3-31(株)ポニーキャニオン映像制作本部　マルチ工房　サイトロンレーベル「1500名盤シリーズ出してもらいたいぜ／」係まで。

イベント

新作先取り!!　今月もイベントがいっぱい！

◆「塩谷博明(イラストレーター)個展」／11月25日〜30日午前11時から午後７時(最終日は午後５時まで)／場所：ART BOXギャラリー(六本木)
◆「ＴＶゲームチャレンジ'91」／11月30日、12月１日午前10時から午後５時／場所：スカラエスパシオ(福岡)／入場料300円(当日売)

BEメガ スペシャル　12月に放送

11月８日に「忍者武雷伝説」(セガ)、11月15日にはなんとMEGA-CDソフトの「ノスタルジア」(シュールド・ウェーブ)が登場する「BEメガ ワールド」。12月にはスペシャル番組が全国放送される予定。高橋由美子など出演するというから見逃せないぞ。

'91ラジアニメ・ナムコ チャリティーX'masパーティー

12月25日(水)／場所：きゅりあん(品川区立総合区民会館)７Ｆイベントホール／応募先：〒102-91 東京都麹町郵便局私書箱36号 ラジアニメX'masパーティ係(締切は12月10日必着)。

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

ついにMEGA-CDの発売も秒読み段階に入ったいま、CD対応ソフトのドッグレース登場も間近となった。はたしてどんな評価を下せるかは、フタを開けてみないとわからないけど、やっぱりいい点がつけられるソフトに出会いたいものだよね。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
B・B…バッテリーバックアップつき
E・E…新型バックアップ

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠 ルナーク

11月15日発売

タイトー／6,800円／ACT／4M

愛する動物たちを密猟結社から救うため4人の男たちが立ち上がる、タイトーのアーケードゲームの移植版。謎のボスを追いつめろ！

平均オッズ 5.5

2枠 ローリングサンダー2

11月19日発売

ナムコ／7,000円／ACT／8M

アーケードで人気のあったローリングサンダーの続編がメガドラに初移植。アルバトロスとレイラを操り、ネオゲルドラの野望を砕け。

平均オッズ 6.25

岡田真弓

先輩に「何か食べたいものある？」と聞かれたので、「所沢名物焼き団子と、彫刻の森美術館のクリームソーダ！」と正直に答えたら、「夕食おごってあげようと思ってたんだけど……やっぱりやめた」と言われてしまった。なんでー？

ルナーク：サファリ風の舞台設定がいいね。難易度はお手ごろで、選んだキャラによっては結構簡単にクリアできる。ゲーム内容も単純明快だし、ちょっと息抜きに遊ぶのにピッタリといった感じ。でもメッセージが英語だと、雰囲気は出るんだけど、感情移入しにくくなっちゃうのよね。 **7**

ローリングサンダー2：ゲーセン版をプレイしたことがないせいかもしれないけど、とにかく私には難しすぎ。1面はなんとかクリアできたけど、2面の番犬の攻撃には手も足も出なかった。ビジュアルのグラフィックはまあまあだけど、最近じゃこのパターンもちょっと飽きたかな。 **6**

OLI-X光治

ついにMacintoshが届いた。シーケンサーも買ったし、MIDIインターフェイスも買った。これで準備は万端。シーケンサーは、VISIONという、すごくイカスやつ。これでバキバキ曲を作るぞ。と言いたいところだが、時間がないのだった。

ルナーク：アーケード版では、かなりマイナーだったこのゲーム。案外味のあるゲームで、個人的には嫌いじゃなかったのだが、移植のデキはイマイチ。キャラクターの動きがかなり不自然になってしまったのが特に残念。遊び込んでもコツを覚えられないのもイカン。 **5**

ローリングサンダー2：前作である「ローリングサンダー」はすごく好きなゲームだったのだが、このゲームはそれほどの魅力が感じられない。前作の敵は、トボけた感じに愛着があったが、今回は普通。それに難易度なども前作のほうが、よかった気がする。できれば前作の移植を希望する。 **7**

超人バロムI（アイ）

ハァーハッハッハッ。今月は念願のメガCD発売が間近なのと、光栄のメガドラ参入で、ようやくバロムIに変身できたぜ。メガCDは初期作品がいまいち少なそうで不安だが、俺が永久に変身できるくらいの大作を連発してほしいものだ。

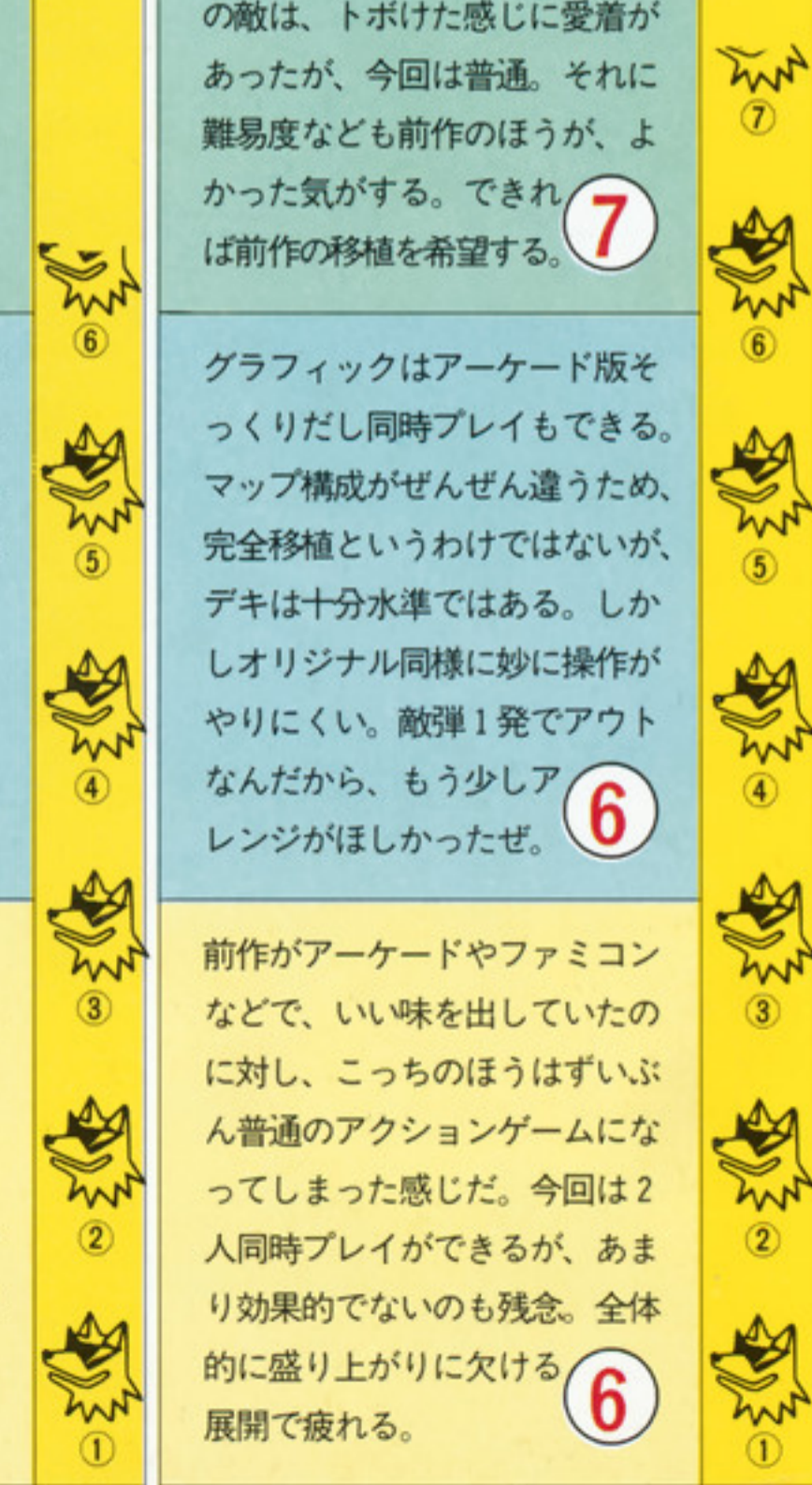
ルナーク：最近のメガドラゲームとしてはグラフィックが悲しい。それに加えてキャラの動きはふにゃふにゃだから、これではファンは絶対に納得できないぜ。アーケード版よりは簡単とはいえ、初心者にオススメとも言い難い。ラスタンIIに継ぐ怪作だな。 **4**

ローリングサンダー2：グラフィックはアーケード版そっくりだし同時プレイもできる。マップ構成がぜんぜん違うため、完全移植というわけではないが、デキは十分水準ではある。しかしオリジナル同様に妙に操作がやりにくい。敵弾1発でアウトなんだから、もう少しアレンジがほしかったぜ。 **6**

ジャムおじさん

先日、久しぶりにボクの従兄弟に会ったのだが、「安田さんて、確か○○にお勤めでしたよね。なんかすごく似た人がゲーム雑誌によく出てくるんですよ」などと言われてしまった。というわけで、本職はみんなに内緒のジャムおじさんです。

ルナーク：色使いやキャラのパターンが、少々手抜きといった感じの仕上がりが残念。ゲームのバランスも敵キャラがわらわら出てくるために、すぐ囲まれて袋叩きにあうといった感じ。また敵をバラバラにする像は苦笑もの。設定のわりに笑いをとれる作品になってて悲しい。 **6**

ローリングサンダー2：前作がアーケードやファミコンなどで、いい味を出していたのに対し、こっちのほうはずいぶん普通のアクションゲームになってしまった感じだ。今回は2人同時プレイができるが、あまり効果的でないのも残念。全体的に盛り上がりに欠ける展開で疲れる。 **6**

3枠

11月22日発売

ファンタジア ミッキーマウスマジック

セガ／4,800円／ACT／4M

セガが放つディズニーキャラクターシリーズの第2弾。約50年前に制作された名作映画「ファンタジア」がメガドラゲームで蘇る。

平均オッズ 6.25

キャラの動きはすっごくかわいいし、グラフィックもきれいなんだけど、操作性の問題でストレスがたまっちゃう。ヒップアタックはなかなか決まってくれないし、魔法も使える回数がかなり制限されてるから、私程度の腕では、ただひたすら逃げ回ってるしかない。ツラすぎるよー。 **6**

一見すると「アイラブミッキー」のように見えるが、遊んでみると全然感覚が違う。グラフィックは「ファンタジア」のほうがキレイだが、ゲームの完成度は前者のほうが上のようだ。何よりも、まずミッキーの操作がやりにくく、わけがわからないうちに死ぬのは困る。 **6**

キャラの動きの滑らかさを追求するあまりか、ゲームバランスが練りこまれていない。ちょっと敵にかすっただけでダメージを受けるし、トラップは並の腕ではかわせない。難しいというより、ゲーム性に問題ありだ。前作ミッキーのように、初心者に勧められない。 **6**

海外ソフトには、見た目の雰囲気は感動的なほどよくできてるのに、いざやってみるとバランスがすごく悪いっていうゲームがよくあるが、これもそんなノリ。ディズニーの雰囲気は素晴らしく再現されてて一見の価値はあるが、逆にそれがバランスを崩してる。残念。 **7**

4枠

11月29日発売

乱世の覇者

アスミック／9,800円／SLG／8M、B・B

システムソフトのパソコンシミュレーション「天下統一」をアスミックが移植。12の国のなかから1国を選び、全国制覇を目指せ。

平均オッズ 6.75

派手さには欠けるけど、奥が深くて、かなり長く楽しめそう。季節ごとに違ったフェイズが用意されているから、今までのSLGに比べて、随分自由度が高くなった感じ。時々敵の思考時間が長くなるのが難点かな。私事で恐縮ですが、ウチのご先祖様が出演してたのには驚いたなー。 **8**

光栄系のシミュレーションに比べると、コマンド関係が少ないので初心者でも遊べる。「信長の野望」のような国の概念ではなく、城を1つずつ盗っていく感覚はいわば「斬」に近い。それゆえ戦闘がメインになってくるんだけど、そいつがちょっとプアーなのが難。 **6**

パソコン版に比べると、グラフィックが若干弱い。だが、馬がいななく声が入ってたりするので音関係は悪くはない。まあ、移植度は高いといえるが、かなり簡略化されたシミュレーションなので、このテのゲーム野郎はもの足りないかもな。入門用にはいいぜ。 **6**

パソコン版はシステムソフトの作品だが、光栄のものよりもシンプルでわかりやすいシミュレーションになってるね。移植に関しては、ほぼそのままのいいデキだがパソコン版に比べるとかなり思考が遅いのが気になる。一度統一するとどの武将からでもできるのはいい。 **7**

5枠

1月下旬予定

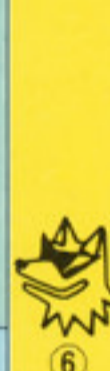
Cal.50(キャリバー50)

ビスコ／8,300円／SHT／8M

極東の敵地に墜落した戦闘機から脱出した兵士を操り、敵の包囲網を突破せよ。アーケード版よりマップも長くなっての登場だ。

平均オッズ 5.75

操作方法が2通りから選べるようになってるけど、A、Cボタンで回転するという操作方法には、やっぱり無理があるんじゃないかな。それと、いくら戦争ものだっていっても、何の関係もない動物を撃ち殺せるっていうのもいただけない。絵柄があんまりリアルじゃないのは救いかな。 **6**

個人的にセタゲームの音楽のファンなのだが、移植のデキはイマイチ。とはいえ雰囲気はなかなか。ゲーム自体は大味で、敵の攻撃が当っているのかどうかがわかりにくい。周囲に攻撃しまくるのは気持ちがいいんだけど、独特の操作に慣れるまでは時間がかかるかも。 **6**

内容も見た目もアーケード版に比べて、地味な移植で終わっている。オリジナルとして見ても現在のメガドラの水準からするとどうか？　いくらメガドラの色数が少ないとはいえ、もう少しアーケード版の重厚な雰囲気が出せたはず。なんかコミカルなのが残念。 **5**

いわゆる「戦場の狼」タイプのゲームだけど、こういったゲームのウリは壮快感と迫力ある演出にあると思う。その点このゲームは多少の見劣りがするが、お手軽感はいいかもしれない。とはいえ8メガのわりに全体的にファミコンぽい絵なのは、やはり情けない。 **6**

6枠

12月上旬発売予定

三國志II

光栄／14,800円／SLG／8M、B・B

光栄メガドラ参入第1弾。中国三国志時代を舞台にしたシミュレーションゲームの名作がついに移植。パソコン同様CDつきセットあり。

平均オッズ 7.0

パソコンの大作の移植なんだけど、操作感覚までパソコン版と同じなのはちょっとね。それに、ある程度歴史シミュレーションに慣れた人でないと、苦しい部分が多いんじゃないかな。そのへんのところを全部了承済みの人には安心しておすすめできるけどね。相当気長に取り組む覚悟が必要ね。 **7**

スーパーファミコンですでに発売済みのものと、ほとんど同じ内容になっている。この会社のシミュレーションすべてに言えることだが、ある程度の予備知識がないと、遊んでいてもあまり面白くないと思う。少なくとも武将の名前くらいは知らないと楽しめないぞ。 **6**

処理速度は気になるほど遅くない。ただし、グラフィックの面でSFC版よりも見劣りする。ここまでいろんな機種に移植されてるんだからゲーム内容云々は言う必要ないな。好みの問題である。個人的には信長のほうが好きだが、やっぱりこの値段は高すぎるぜ。 **7**

ついにメガドラでも光栄シミュレーションができるのは、嬉しいかぎり。作品のほうのデキは全体的に悪くないが、中国全土の地図画面が他機種版と違って旗で国分けされてるのには、かなり戸惑った。メガドラの発色機能の低さのためだが、こいつはツライんじゃ？ **8**

7枠

12月6日発売

忍者武雷伝説

セガ 8,700円 SLG 8M、E・E

戦国時代、信長の悪政に立ち向かうため忍者・武雷を筆頭に3人の武者たちが立ち上がるオリジナルシミュレーション。全10章構成。

平均オッズ 7.75

とにかく、この大迫力のビジュアルとサウンドには驚いた。これだけでも十分見る価値はある。ゲーム内容は「ラングリッサー」に似てるけど、雰囲気が重くて、最初は少々とっつきにくい感じ。それはそうと、「風の軍団」なんて言うと、どうも某テレビドラマを思い出すな。 **8**

ちょっと変わったシミュレーション。戦闘がかなり単純化されており、ほとんど一発で勝敗がつく。これはこれでいいんだけど、生き残った仲間しか次のシナリオに進めないから1人でも死ぬとかなり困るのは難点。でもユニットは単純なので、わかりやすくていい。 **7**

全10章というのは少ないが、各章の戦略が立てやすく、ハマリ度は高い。サウンドとグラフィックも非常に凝っていて、驚かされることも多いはずだぜ。なんせ音関係に2メガ分の容量を使ってるそうだからな。ゲームの後半がちとツライが、買って損はないと思うぜ。 **8**

戦闘シーンにおける凝りに凝った演出と「源平討魔伝」にも通じる和風的あでやかさには感心。ただ、ゲーム構成は詰め将棋にも似た勝ちパターンがあって、若干自由度に欠けるのは残念なところ。キャラが死んだらリセット技に頼っちゃうのも問題ありかな。 **8**

8枠

12月9日発売

エグザイル

RIOT日本テレネット 8,900円 RPG 8M、B・B

パソコンやPCエンジンでもおなじみの作品がメガドラにも登場。十字軍に立ち向かうイスラムの首領サドラーを描くアクションRPG。

平均オッズ 6.0

アクションシーンで、キャラが大きくて迫力があるのはいいけど、どうもマップが単調なようだし、肝心の動きが地味すぎるんじゃないかな。RPGシーンのほうでも結構展開が強引なところがあったりして、全体的に大ざっぱな印象を受けてしまう。ドラッグを使うアイデアは面白い。 **6**

RPG風の画面だが、実はアクション要素のほうが強い。で、このアクションシーンだが、突然出現する敵が多く、不意をつかれてやられるケースが多すぎる。敵をコツコツ倒してレベルアップを繰り返さないと、ボスには勝てないようだし、根気がないと遊べないぞ。 **6**

ゲームは「イースIII」の亜流だ。あのタイプのRPGがめんどくさいと思わないなら、そこそこよくできているので買ってもいいかも。だが、宗教色がエラく濃い設定だから、とっつきにくい部分もある。戦闘はアクションゲームぽくしてあるけど、少々まとまりに欠けるな。 **6**

RPGとアクションゲームが一度に楽しめるようにするために、RPGの戦闘アクションを重視しているのはいいが、宣伝文句にひきづられてバランスが崩れているように思う。一応4人パーティなんだけど、実際に使うのは主人公のみというのも変。もうひと工夫だね。 **6**

9枠

11月22日発売

クニちゃんのゲーム天国

セガ 3,800円 TAB 2M

山田邦子ことクニちゃんのキャラクターを使ったバラエティゲーム。双六（すごろく）、テニス、大富豪、こらムズの4つのゲームが1本で楽しめる。

平均オッズ 6.5

やたら時間のかかるゲームばかりなので、クエストモードは少々イライラしてきちゃうな。主人公をわざわざクニちゃんにする必要もあまりないような気がする。ゲームは一人用だけど、友達とワイワイ騒ぎながら遊んだほうが楽しそう。でも大人数でG.G.を囲んでたら不気味でしょ。 **6**

たくさんのゲームがひとまとめになった、おトクなソフト。特にテニスとパズル（こらムズ）は、オリジナリティを感じないとはいえ、ばかにできない完成度だ。シナリオ仕立てのモードでの戦闘が、長くなってしまうのが難点。テニスは1ゲーム勝負でいいと思うが。 **6**

4種類のゲームを1本にまとめたのはいいけど、どれも作りが中途半端で、そこそこ楽しめるのは大富豪ぐらいだ。テニス、こらムズはチャチだし、スゴロクも進行が遅い。けど、アクション要素はほとんどないので、バリバリのゲーマーじゃなければ妥当な内容かも。 **7**

1つ1つのゲームの質は、投稿作品みたいなノリだけど、テニスや大富豪が意外と遊べる。4つのゲームを集めて1つに入れるという手法は、ちょっと手抜きっぽい感じもするが、どれも定番ゲームだから案外お得かもしれない。ただし、シナリオモードは難しすぎ。 **7**

10枠

11月29日発売

GGアレスタ

コンパイル 4,800円 SHT 2M

コンパイルのバリバリシューティング「アレスタ」シリーズがG.G.になって登場。軌道兵艦隊から地球を取り戻すためアレスタが翔ぶ。

平均オッズ 7.0

めちゃくちゃハードでありながら、ものすごくテンポがいいからストレスがたまらない。このノリの良さは、さすがコンパイル！ といった感じ。でも、G.G.ではこの激しさについていけないかも。操作が大変だし、なんといっても残像現象がスゴい。デキがいいだけにおしいな。 **8**

いい加減に飽きがくるくらいに、たくさんの機種で遊べるアレスタだが、やはりオーソドックスなものは、それなりに楽しめる。ゲームギアのわりにハデな演出が楽しめるし、難易度もそこそこなので、シューティングファンは、ぜひおさえておいてもいい一本だろう。 **7**

流石にコンパイル。きっちりとまとまった作品を出してくれるぜ。どうせならメガドラで……という期待も寄せたいが、まずは及第点かな。とはいえG.G.でシューティングというのはやはりツライ。ただでさえ難しいゲームをあのパッドで、微妙に弾避けさせるのは酷だ。 **6**

G.G.って意外とシューティングゲームが少なかったんだけど、こいつは小粒ながらもコンパイル節が味わえて、なかなかいい。後半がやや単調かもしれないが、パワーアップ時のサクサク進む感じはいいし、弾避けの楽しさもある。でも、操作が少しキツイかな？ **7**

11枠

12月13日発売

ARLIEL(アーリエル)

セガ 4,500円 SLG 2M、B·B

ついに登場したゲームギアソフト初の本格ファンタジーシミュレーション。キャラクターデザインは九月姫さんが担当した話題作。

平均オッズ 8.25

シミュレーションとして見るにはやや物足りないような感じがするけど、これは面白い! モンスターを倒すと、自分の手下にして敵と戦わせることもできて、なかなか便利。キャラクターはかわいいし、お手軽に楽しめるから、シミュレーション嫌いの人や、女の子にもオススメ。 **8**

まずグラフィックが、かわいらしい。曲もそれに合わせてか、軽快な感じで好感がもてる。ゲーム自体もポップで、手軽に遊べるRPG·SLGといったところ。G.G.という性質上、あまり本格的なRPGだと文字を読むのがつらかったりするが、これはバランスがよくていい。 **8**

おっとぉ、ヒサビサのG.G.ヒット作品だ。ユニット状のキャラを操作して育てていくという、最近はやりのタイプのゲーム。九月姫さんのキャラは誰でも好きになれるデザインだし、ゲーム展開もスピーディ。これのためにG.G.買おうかと本気で思っちまったぜ。 **8**

「ファイアーエンブレム」「ラングリッサー」といった名作のいいところをうまく集めたって感じのゲーム。なかでも一度遭遇しないと敵の正体がわからないという〝カバードシステム〟は緊迫感をほどよく盛り上げている。メガドラに移植してもいいくらいのデキだ。 **9**

12枠

12月6日発売

スペースハリアー

セガ 3,500円 SHT 1M

あの体感ゲームの名作スペハリがゲームギア用にアレンジされて登場。ドラゴンランドの平和のために超能力戦士ハリアーが行く。

平均オッズ 5.75

敵の種類やステージ構成が多少違うものの、ほとんどマークIII版と同じと言ってもいいでしょう。パスワードをとっておけば、どこでも好きなステージからコンティニューができるようになったのが嬉しい。連射が苦手な私の場合、オート連射機能もつけて欲しかったところなんだけど……。 **7**

かなり昔に発売された、マークIII版の移植。ただしキャラクターなどがオリジナルと違い、カッコ悪くなってしまっている。なぜオリジナルのまま、移植をしてくれないのだろう。完成度はマークIII版と、ほとんど同じ。いま見ると、昔ほどは感動しないなあって感じ。 **5**

マークIII版を単にキャラ変えして、面数をカットしただけのもの。あいかわらず弾切れはするし、動きもガクガクしていて納得いかないミスをすることが多い。それとせっかくパスワード制で長く遊べるんだから、マークIII版より容量を少なくしなくてもいいと思うが。 **5**

マークIII版の移植なんだけど、パスワード制を入れたりして、G.G.向けによく考えてアレンジしてあると思う。プレイ時間を考えれば12面に縮小されているのも納得できるし、キャラが全面的に変更されているのも新鮮でやる気が起きていい。でも、もう古いかな? **6**

BEメガ編集部

今月は前評判の高かった「ファンタジア」や「三國志II」などが登場してきて、なかなか期待できたけど、最終的にはゲームギアの「アーリエル」が一番オッズが高いという予想外の結果に。メガドラでいえば「忍者武雷」のオッズが高かったけど、移植SLGもファンなら買いじゃない?

「ラングリッサー」が大ウケして以来、RPGとシミュレーションとを合わせたようなゲームがチラホラと出てくるようになった。今回でいうとメガドラの「忍者武雷伝説」と、G.G.の「アーリエル」の2本がそんな種類のものだけど、どちらも佳作といっていい。ただ「忍者武雷伝説」のほうはあまり一般向けではないと思うけどね。今月は他にもいいゲームがそろってるんだけど、私は「GGアレスタ」あたりが気に入ったな。

やや小粒ぞろいの今月。どうも今回は、メガドライブよりも、ゲームギアのソフトのほうが、個人的に好きなものが多かったみたい。なかでも「アーリエル」は、ヘンにマニアックでないのと、ゲーム全体の雰囲気作りが、かなり上手なので気に入った。「クニちゃんのゲーム天国」も、飽きやすい部分もあるが、ちょっとしたヒマつぶしにはいいかも。メガドライブは、とりあえず来月に期待ってことで。

一見するといいタイトルが並んでいるが、今月のメガドラは「忍者武雷」以外パス。「ローリングサンダー2」は移植レベルがどうこうではなく、方向性が問題。ナムコはこんなゲームを移植している場合ではないと思うのはオレだけじゃないはず。逆にタイトーはいい作品を大ナシにしている。「三國志II」は悪くないが価格の問題でかなりマイナス。あと「アーリエル」は買いだ。セーブが3つもあるし、展開が速くていいぜ。

今月は「三國志II」「乱世の覇者」とパソコンの名作がかたまって発売されるから、ファンにとっては嬉しいはず。とはいえ、おじさんとしてはオリジナル作の「忍者武雷伝説」のほうがとっつきやすかった気がする。期待してた「ファンタジア」もキャラは生き生きしてるのだが、いかんせん生き生きしすぎてゲーム性を落としているように思う。今回はとっつきやすく面白いということで「アーリエル」と「忍者武雷」かな。

読者参加型企画

BE・メガ読者レース

Vol.9 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切は12月4日、消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	全投票平均
1	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.3419
2	2	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—	9.0101
3	3	ラングリッサー	8.648
4	7	ベアナックル	8.5687
5	5	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	8.3519
6	4	アウトラン	8.2898
7	6	レッスルボール	8.2717
8	8	THUNDER FORCE Ⅲ	8.2581
9	—	エル・ヴィエント	8.25
10	9	ふしぎの海のナディア	8.2045
11	13	スーパーモナコGP	8.1686
12	12	ザ・スーパー忍	8.1644
13	14	武者アレスタ	8.1095
14	15	スーパー大戦略	8.1033
15	11	シャイニング&ザ・ダクネス	8.0669
16	17	スタークルーザー	8.0633
17	16	ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	8.0605
18	18	球界道中記	7.9876
19	10	マスター・オブ・モンスターズ	7.9259
20	19	バハムート戦記	7.8952
21	20	重装機兵レイノス	7.8938
22	21	鮫!鮫!鮫!	7.8813
23	22	ジョー・モンタナ フットボール	7.8434
24	28	ゼロウイング	7.7045
25	24	ソーサリアン	7.6938
26	25	ゴールデンアックス	7.6922
27	26	コラムス	7.6586
28	27	ダライアスⅡ	7.6469
29	29	大魔界村	7.6405
30	31	アフターバーナーⅡ	7.6397
31	30	ファンタシースターⅡ	7.6253
32	—	ギャラクシーフォースⅡ	7.625
33	34	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.5629
34	32	グラナダ	7.5281
35	38	ゲイングランド	7.4291
36	40	エレメンタルマスター	7.4148
37	23	空牙	7.4146
38	39	エイリアンストーム	7.3907
39	33	三国志列伝〜乱世の英雄たち	7.3889
40	37	ミッドナイトレジスタンス	7.3742
41	41	ストライダー飛竜	7.3379
42	43	スーパーバレーボール	7.2733

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

△大穴紹介 こいつはかなりの穴馬だぞ。

9着 前回— エル・ヴィエント

ウルフチーム／'91・9・20
8,500円／ACT／8M

全投票平均点 8.25
本誌の平均点 6.5

最初やったときは結構難しく感じたが、慣れれば簡単にエンディングまでいける。キャラもよく動くし、久しぶりに遊べるアクションゲームだった。(奈良県・桂城晴久・21歳) 映画の予告編のようなオープニング・デモは逸品。だけど、肝心のゲームバランスがアレではねぇ。最終面のボスの難しさなど半端じゃない! エンディングは悪くはなかったけど、スタッフロールが速すぎるし、せっかくの曲が最後まで流れないのも残念。説明書も少し不親切だ。改善の余地あり!(広島県・朱玲・19歳)
★よくあるキャラゲームとは違うみたい。難度も普通?

○対抗馬紹介 実力はあるはずの「対抗」だ。

32着 前回— ギャラクシーフォースⅡ

CSK総研／'91・9・13
8,400円／SHT／8M

全投票平均点 7.653
本誌の平均点 6.75

あんまりスピード感はないけどミサイルでバシバシ倒すのが楽しくて、ついもう一回……とやってしまうのがいい。BGMもバッチグー。でも細かいところに不満があるのは残念かな。(千葉県・深沢大生・13歳) アーケードの幻想的なグラフィックがよく再現されてるのはいいけど、洞窟面は急にショボくなって情けない。あの難易度の高さとゲーム性の低さもそのまま移植してあるから移植度は高いだろう(笑)。ま、家で「ギャラクシーフォース」ができるからいいか。(大阪府・清水光輝・20歳)
★デキは悪くない。あとはもとが好きかどうかだね。

★新馬紹介 今月の新馬は、ちょいと期待も高かったスポーツもの2本。はたしてデキは?

53着 前回— プロ野球スーパーリーグ'91

セガ／'91・8・30
6,800円／SPT／4M、B・B

全投票平均点 7.0185
本誌の平均点 5.75

なんかすごくもったいない気がする。せっかく実名球団や選手を使っているのに、前作と違って全部のバッターがおんなじフォームなのと背番号が入っていないのはどうして? キャラが大きくなって画面も見やすくなったのはいいけど、どうも盛り上がりに欠けるんだよなあ。球が打ちにくいのは慣れればなんとかなるけど、内野フライがほとんど出ないのは少々ヘン。(愛知県・木場伸治・17歳) グラフィックはよくなったが、新外人とルーキの打率、防御率がないぞ!(神奈川県・興津雄基・16歳)
★悪いデキじゃないけど仕上げのツメが甘いような……。

86着 前回— メガトラックス

ナムコ／'91・8・6
6,000円／RAC／4M

全投票平均点 6.1333
本誌の平均点 5.5

ゲーセンの通信ゲームの移植だけど、バギーもののくせに体当りとか、敵車との駆け引きとかがなくなっちゃってるのが残念。とくにコースの周回中に出てくる敵車もかなり少なくてもの足りない。もっと迫力がほしかった。(千葉県・榊成雄・19歳) ジャンプは気持ちいいんだけど、スピード感がないのは×。だからジャンプが少ないコースになると全然面白くなくなってしまう。期待してた対戦プレイも、ナムコにしてはめずらしくつまんなかったな。全体的に地味。(奈良県・大野一郎・20歳)
★移植に際しては、もっとアレンジがほしかったかも。

オッズ表A寸評

まず注目されるのが、なみいる強豪たちを押しのけて9位に登場した「エル・ヴィエント」だ。こいつは本誌のコミック連載が効いたのか、それともゲーム自体のデキが良かったのか? その実態はよくわからないが、もう少し様子を見る必要がありそう。それと32着に入った「ギャラクシーフォースⅡ」は、やはり「アフターバーナーⅡ」には勝てなかった模様。こいつはゲーセンからの宿命か? その他としては「アドバンスド大戦略」「ベアナックル」のポイントアップと「アウトラン」のダウンが目につくところだ。

●その他欄外 あの懐かしゲームは?

96着 前回92着 クラックス

ナムコ／'90・9・7
4,900円／PUZ／2M

読者 5.8524
本誌 6.75

いろんな機種に移植されてるゲームだけど、効果音や操作性が悪かったりして、移植度に関しては不満も多い。でも対戦はかなり燃えるからオススメ。ビッグバン、ビッグX、ビッグTは決まると快感。(静岡県・山野文夫・18歳)

【場外馬券場!】まずはおなじみのオッズ予想の当選者発表だ。前回登場ずみの「アウトラン」は初登場時8.545のオッズだったけど、それに一番近い予想をしてくれたのは東京都の坂尻正由喜くん(8.5432)だった。おめでとう、希望ソフト1本を送るぞ。

▲単穴馬紹介

知名度はけっこうあっても、賛否両論に分かれるってやつ。それが「単穴」だ。

62着 前回58着 レインボーアイランド エキストラ

タイトー／'90・10・5
6,800円／ACT／4M
全投票平均点 6.8294
本誌の平均点 7.75

キャラがみんなかわいいし、音楽もマッチしてて操作も簡単。レベルアップすればサクサク進めるから誰にでも遊べる。(埼玉県・船津和義・16歳) 見た目はかなりアーケード版に近いけど、BGMが効果音によく消されたり、ボスのアルゴリズムが違ったりと結構違う。撃てる虹も最高6発しかないから、3連射にするとかえって難しくなる。ダイヤの謎もよくわかんないし、あんまり解きたいとも思わない。なんだかんだいってもワンパターンで飽きやすかったゲームだ。(東京都・内田政美・17歳)
★賛否両論あるけれど、ちょっとタイプが古いかな？

73着 前回72着 TATSUJIN

セガ／'89・12・9
6,000円／SHT／4M
全投票平均点 6.4366
本誌の平均点 8.0

とにかく難易度が高い。だが、フリーコンティニューなのでけっしてヒドすぎるものでもないと思える。パワーアップに時間がかかりすぎるところもあるが、一発逆転のタツジンボムがあるので、さほど苦にならない。しかし、5周して真のエンディングってのは達人でも無理だ〜。(岡山県・小林洋・20歳) よくできている。完成度はきわめて高い。が、最終面で連続死してどんどん戻されていく空しさは忍耐の限度を超えているぜ。エンディングがセコイのもペケだな。(北海道・中野繁雄・22歳)
★初期の作品なのに、人気は根強い。まさに達人向けだ。

74着 前回79着 キューティ鈴木のリングサイドエンジェル

アスミック／'90・12・12
6,800円／SPT／4M
全投票平均点 6.4159
本誌の平均点 6.5

初めてやったときは、まあ女子プロレスだからこんなものかなと思ってイマイチパッとこなかった。でも、やってるうちに技のかけ方がわかってくると、かなり楽しく遊べると思う。友達も「なかなか面白い」といっていたから、オススメだよ。(北海道・長島功太郎・14歳) 見た目もよくなかなか熱中できるが、楽勝パターンがあるので飽きやすい。オクトパスホールドか、ロメロスペシャルなどの締め技系をかけまくってりゃ、あっという間にエンディングだぜ。(神奈川県・松本守正・25歳)
★メガドラ初のプロレスだけど、少しエッチという声も。

110着 前回106着 ファットマン

サンリツ電気／'90・10・12
7,800円／ACT／5M
全投票平均点 5.3388
本誌の平均点 5.75

操作性のあまりの悪さにクソゲー扱いだが、あるコツさえつかめば一気に面白くなる。なんたって他を寄せつけないほどの個性派キャラだから、裏技で好みのキャラを操ればもうストII並み。へっぴりコーモリ男やタン吐きおやぢ、900キロのケツを武器に迫る肉ダンゴは一見の価値あり。キャラ選択の裏技は対戦でも有効なのが嬉しい。(埼玉県・阿久津裕史・22歳) まさに生理的嫌悪の極致。この陰気くささには耐えられない。1画面だけのエンディングにはあきれる駄作。(三重県・U.C.B・17歳)
★これまた賛否両論激しいが、ちょっと下品かも……。

✖ハズレ馬券紹介

買って、悲しかった。そんなオーマイガーなソフトたち、今年は2本立てだ。

121着 前回122着 スペースインベーダー 90

タイトー／'90・9・7
5,900円／SHT／2M
全投票平均点 4.7359
本誌の平均点 6.5

昔懐かしのゲームだけど、ダメージ制の導入や同時発射の増加などの現代的なアレンジで、全体的に緊張感がなくなった。また縦画面だったものをムリに横画面にしているから、いきなり序盤から敵が目の前にいてバランスが悪い。パワーアップもヘンに普通で中途半端だし、面の展開も単調すぎる。とにかく「いまとなってはもう」のゲームだ。(宮城県・仲尾徹也・23歳) こいつは定価で買うと損するぞ(笑)。PCエンジン版の分家モードのほうがノリがよかった……。(大分県・守田津知春・21歳)
★かつての名作もアレンジだけじゃ、もの足りないかな。

128着 前回125着 四天明王

シグマ商事／'90・7・19
6,800円／ACT／4M
全投票平均点 4.1944
本誌の平均点 5.75

キャラが小さい、動きがタンパク、グラフィックもファミコン並みと3拍子揃った大作(笑)。すぐにパワーアップできてサクサク進むことや、場面によってキャラを使い分けるのはなかなかいいが、やられたときはあっけない。2人同時でやると、ほとんど敵なしって感じだけど、最後のボスは強くて腹が立つ。(兵庫県・成田修・17歳) 4人のキャラが選べても、どれも似たりよったりで個性がない。ため撃ちもそんなに効果的じゃない。もっとハデさがほしかった。(香川県・藤井真行・18歳)
★いまのところ下から5位だけど、四天王になれるか？

場外馬券場 馬主の声

●「ポピュラス」はジェネシス版を1万円も出して買ったのにすぐ飽きてしまった。神と悪魔の違いは色だけか？ オーマイガッー!!(愛媛県・武智晃一・19歳)
●「球界道中記」はあれだけ色々できるのに、当り前のルールが入ってない。(神奈川県・関口智裕・18歳)
●「レッスルウォー」は最悪だ。プロレスファンをなめるな。1点にしてやりたいが、箱の絵がカッコイイから2点にしといてやる。(愛知県・菅沼和明・17歳)
●なぜ「ヴェリテックス」がどこにもないのだ！ ゲームなんていらないからとにかく載せろ！ 俺はアスミックのためなら死ねる。(東京都・金子孝弘・32歳)
〈先月登場しましたよ、アスミックの金子さん (編)〉

オッズ表B

順位	前回	ソフト名	全投票平均
43	42	雷電伝説	7.2547
44	44	ジノーグ	7.2264
45	45	ファステスト・ワン	7.2163
46	48	アークス・オデッセイ	7.1794
47	47	Hard Drivin'	7.1737
48	35	紫禁城	7.1538
49	52	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	7.1348
50	36	ポピュラス	7.0777
51	49	雀偵物語	7.0521
52	50	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0395
53	—	プロ野球スーパーリーグ'91	7.0185
54	53	ガイアレス	6.991
55	51	エアロブラスターズ	6.9857
56	46	マーベルランド	6.9416
57	54	ワールドカップサッカー	6.9325
58	56	ダイナマイトデューク	6.9251
59	55	THUNDER FORCE II MD	6.909
60	59	ヴォルフィード	6.8986
61	57	ヘルファイアー	6.8674
62	58	レインボーアイランド エキストラ	6.8294
63	61	シャドーダンサー	6.6813
64	60	ボナンザブラザーズ	6.6737
65	64	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.6068
66	62	Blue Almanac	6.6052
67	65	サイバーボール	6.6026
68	69	エアダイバー	6.5482
69	70	メガパネル	6.5303
70	67	ヴァリスIII	6.5169
71	68	デンジャラスシード	6.5109
72	63	斬〜夜叉円舞曲	6.4934
73	72	TATSUJIN	6.4366
74	79	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.4159
75	73	フェリオス	6.3688
76	80	ファイアームスタング	6.3448
77	74	バトルゴルファー唯	6.3413
78	76	フォゴットンワールズ	6.3408
79	71	ディック・トレイシー	6.3043
80	78	バットマン	6.2993
81	75	TEL・TEL スタジアム	6.2922
82	77	スーパーハングオン	6.2827
83	82	ヴァーミリオン	6.182
84	66	ワードナの森SPECIAL	6.1429
85	81	ゴーストバスターズ	6.1429
86	—	メガトラックス	6.1333
87	84	ヴェリテックス	6.0909

オッズ表B 寸評
中堅どころが集まるオッズ表Bだけど、今月の新作スポーツは、どちらもここにランクイン。まあ2本とも妥当なところか？ あと前回登場した「ポピュラス」と「ワードナの森」が大幅にランクダウンしているのも気になるところだ。また「マーベルランド」も、前回同様ランクをさらに落としている。これらの共通点は"移植もの"だけど、はたしてこれは？

【場外馬券場2】お次の発表は、前回初登場した「ポピュラス」の着順予想ゲームの当選結果だ。前評判では対抗馬くらいになるだろうと思われてた「ポピュラス」だが、フタを開けてみれば編集部予想より若干低い36着(初登場時)だった。見事これを予想した人は9人いたけど、ソフトプレゼントは抽選で香川県・西田朝代さん、東京都・中西泰二くん、愛媛県・重橋利紀くんの3名に決定だ。おめでとう。

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	全投票平均
88	91	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	6.0727
89	85	スーパーリーグ	6.0417
90	88	時の継承者ファンタシースターIII	6.0052
91	86	スペースハリアーII	6.0
92	87	バーニングフォース	6.0
93	90	ESWAT	5.9108
94	89	大旋風	5.8636
95	96	ウイップラッシュ	5.8629
96	92	クラックス	5.8524
97	94	アローフラッシュ	5.8488
98	83	レッスルウォー	5.7976
99	95	モンスターレア	5.7784
100	93	サイオブレード	5.7775
101	97	クラックダウン	5.698
102	102	スーパーリアルバスケットボール	5.6547
103	99	TEL・TELまあじゃん	5.62
104	101	DJボーイ	5.5589
105	100	マージャンCOP竜	5.5446
106	105	究極タイガー	5.4745
107	104	ダーウィン4081	5.4116
108	109	ニュージーランドストーリー	5.4017
109	107	FZ戦記AXIS	5.3494
110	106	ファットマン	5.3388
111	108	孔雀王2　幻影城	5.2765
112	110	ランボーIII	5.135
113	111	JUNCTION	5.125
114	112	アトミック・ロボキッド	5.125
115	113	ファイナルブロー	5.1194
116	114	スーパーサンダーブレード	5.0468
117	98	ストリートスマート	4.9393
118	115	インセクターX	4.8966
119	116	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	4.8431
120	117	アレックスキッド　—天空魔城—	4.7862
121	122	スペースインベーダー90	4.7359
122	118	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	4.69
123	120	史上最大の倉庫番	4.6233
124	119	ズーム！	4.5578
125	123	スーパーハイドライド	4.5333
126	124	獣王記	4.4927
127	121	AMBITION of CAESER	4.3846
128	125	四天明王	4.1944
129	103	火激	4.1333
130	126	カース	3.9377
131	127	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	3.551
132	128	ラスタンサーガII	3.3785
133	129	XDR	3.2625

オッズ表C寸評

「初心者にはちょっと……」っていうオッズ表Cのソフトだけど、まずは「ストリートスマート」と「火激」が20位前後もランクを落としているのが目をひくぞ(要注意か?)。それと毎度注目のビリ争いは、2カ月連続「XDR」のものに／　はたして「ラスタンII」の4カ月連続の記録は破れるか?　次回は?

BE・メガ読者レース新聞　特別編集企画

メガドラメーカー血統ランク表

血統順位	メーカー名	出産馬数	出産馬平均評点
1	ゲームアーツ	1	8.0605
2	東芝EMI	1	7.9259
3	東亜プラン	3	7.8984
4	電波新聞社	1	7.6397
5	CSK総研	1	7.625
6	テクノソフト	4	7.5362
7	データイースト	1	7.3742
8	ビデオシステム	1	7.2733
9	ヒューマン	1	7.2163
10	メサイヤ	7	7.2081
11	テンゲン	1	7.1737
12	RIOT日本テレネット	4	6.9936
13	KANEKO	1	6.9857
14	ウルフチーム	5	6.96
15	ナムコ	10	6.88
16	セガ	59	6.6073
17	講談社総研	1	6.6052
18	サン電子	4	6.3413
19	ビスコ	1	6.1429
20	アスミック	4	5.897
21	タイトー	8	5.7944
22	サンリツ電気	1	5.3388
23	トレコ	3	5.1796
24	マイクロネット	4	5.1755
25	シグマ商事	2	4.986
26	東宝	1	4.8431
27	ホット・ビィ	2	4.515
28	ユニパック	1	3.2625

血統から推す！ メガドラソフト

今回はちょっと趣向を変えて各ゲームの平均点をメーカーごとに出してみたぞ。「この親にして、この子あり」ということわざもあることだから、この血統ランクもソフト購入の目安になるんじゃない?

で、ランク表を見ていくとゲームアーツが1位にいる。だが出産馬数(?)が1本なので、一概にはこのデータもあてにはできない部分もある。そこで複数以上出産しているメーカーをみると東亜プラン、テクノソフト、メサイヤあたりの名前が出てくる。やはりここらへんはハズレが少ないということか?　あと、ナムコはこんなものだとしても、テレネットとウルフチームは意外と健闘してる感じがあるかも。まあこの2社はメガドラに力を入れてくれてるからね。それと本家のセガは子供の生みすぎか、ランクが結構下だ。タイトーもこんなものかな。ま、これを参考に今後もメーカーさんの奮起を願いたい。

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

もうおなじみになった(?)「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクされるかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというものだ。今月は、このたび全機種を制覇したセガの人気シリーズ「モンスターワールド」の最新作「ワンダーボーイIII」だ。こいつが初登場したときの着順予想をしてもらおう。はたしてこいつは何着にランクインするか、右のように書いて送ってくれ。当選発表は誌上でするぞ。

「モンスターワールドIII」は何着だ?

今月の着順予想

編集部予想は、30着だぞ(?)

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はテクノソフトの最新意欲作「デビルクラッシュMD」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

これは8点台にはいきそうかな?……

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

《記入例》
・ソニック・ザ・ヘッジホッグ(9点)
・ランブリッサー(8点)
・ふしぎの海のナディア(8点)
・ランボーIII(4点)
・おそ松くん(4点)
《コメント》
《ほしいソフト名》
・「○○○」の着順予想:23着
・「×××」の予想オッズ:8.1689

今回は参加してくれた人の中から5名に、最高のバスケゲームの噂もある「レイカースVSセルティックス」と好きなソフト1本のセットをプレゼント。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで／)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は12月4日だぞ。

今月のドックフード！

こいつは最高のバスケだぜ！

BE・メガ編集部総評

今月も「ソニック」が1位とあいかわらず強いけど、「スーパーモナコGP」や「ザ・スーパー忍」といった名作を押さえて登場した「エル・ヴィエント」は不気味なところだ(う～む)また、新作「シャイニング・フォース」の発表の折、「シャイタク」が毎回ランクを落としているのも気になるか……　次回は「レンタヒーロー」ほか10月のソフトも若干登場しそうな気配　今度もまた見逃せないぞ！

【誌上欄外レース場】　先月号で募集した「アウトラン」プロモードタイムアタックだけど、まだこっちには挑戦者がきていない状態だ。毎号一番速かった人にソフトをあげるから、どんどん送ってきてくれ(ただしプロモードで4分45秒を切ること)。で、今回きてない代わりじゃないけど、茨城県の笠原康義くんはソニックの1－1で26秒クリアをしたビデオを送ってきた。こっちも新記録を募集するぞ。

読者レース応募券 12月号

NEW RELEASE SCRAMBLE 新作スクランブル

新作ソフトをキャッチアップ

ちびまる子ちゃん わくわくショッピング

●ナムコ／1月7日発売／6,000円／TAB／4M

こんなに待たせて、う〜んいけずぅ

スケジュールではかなり前から顔をのぞかせていた〝ちびまる子ちゃん″が、ようやくその姿を現した。嬉しくてしょうがないやねぇ。

まる子の祖父、ともぞおです。こんにちは。このたび、ようやくまる子のゲームが完成したので、そのお知らせにまいりました。コホン。

え〜この作品は、先に発売されたFC「ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング」のメガドラ版ですが、〝メガドラ版″と言い切ってしまうには、ちいと語弊がありますな。なぜなら……(資料を見る)、システム・グラフィック・音楽など、どの点においても大幅にグレードアップされているからですわい。

まぁその違いは次回で紹介するとして、今回はまずこのゲームを簡単に紹介するとしよう。そいじゃともぞぉ、じゃなくていくぞぉ！　はは、なんちゃって。(ともぞうよ、お前はこんなギャグをいうためにやって来たのか？)

すべてはここから始まったのであった……

またいつもの自慢話

ひょんなことから、花輪君がまるちゃんとたまちゃんを旅行に誘うのであった。

タダには弱い女、まる子

「タダで旅行」。もはやまるちゃんの頭にはこれしかなかった。

丸尾スエオ、登場！

誘ってもいないのに同行すると言う丸尾君。しかもある提案までするのだ。仕切るなぁ。

ある日の休み時間。まるちゃんにたまちゃん、そして花輪君の3人が旅行に行く相談をしていた。そこへ丸尾君が現れ、旅行に同行するというのであった。しかもある提案をして……。

でもって、結局こーなったワケ

その提案とはなんと、〝土産比べっこ″。しかも、勝利者にはその人の希望をかなえてやろうということだった。

ゲームはこ〜んな感じ

ゲームは、まるちゃんたち4人で旅行をしながらお買物競争をするという内容です。各々1,000円と☺ポイント1,000を持って、スタート。すごろく形式のマップフィールドを舞台に、最初に設定したゴール数を全てまわるとゲーム終了。☺ポイントを最も多く集めた人が優勝者となります。

まず最初のうちはルーレットでコマを進める。ゲームシステムは、「桃太郎電鉄」によく似ているぞ。

店内ではバシバシ買物するべし

☺ポイントを増やせるお店。買った品物を〝うさぎ便″で送ると、精算されて☺ポイントが増える。また品物にはいくつか揃えて〝役″にできる物がある。役を作ると☺ポイントを大量に増やせるぞ。

カードは心強い味方なのよん

カードは大きく分けて3種類ある。これらのカードは、移動・防御・他のプレイヤーへのいじわる・ろくでもないものなど計36枚で構成されている。カードを有効的に使って、ゲームを有利に進めよう。

目的地もこんなにある

東京に

南の島まで

ピットファイター
●テンゲン／発売日未定／価格未定／ACT／8M

残虐、壮絶、筋骨隆々のアクション！

去年アメリカのアタリから発表され、日本のゲームセンターにも登場した「ピットファイター」が移植されることになった。

内容はアーケード版と同じく、登場人物がすべてデジタイズされたリアルな格闘アクションだ。移植にあたってキャラがちょっと小さくなっているけど、ゲーム性に関しては完全に移植されるそうだ。ということは、汗と血しぶきが飛ぶ、あのリアルな殴りアクションが期待できるってわけだね。

2人同時プレイもできるが、その場合は敵も2人になる。

デジタイズされたキャラでの格闘は、ヘンに生生しくていいね。

主人公の3人すべてに、こんなリアルなデモンストレーションがある。

これはボーナス加算時の画面。日本語で表記するセンスがなんかいいなあ。

ロードブラスターズ
●テンゲン／発売日未定／価格未定／RAC／4M

50ウェーブを突っ走れ！

こちらは'87年にアメリカのアタリから発表された、レースものとしてはアクション要素の高い作品の移植版だ。

内容は、車に装備された銃で敵車を破壊(！)しながら、全部で50ウェーブもあるコースを走破するもの。ただし、燃料が切れる前に要所にあるチェックポイントを通過できなければアウトだ。途中にはアイテムをくれる味方機や、オイルタンクなども出現するぞ。

おおっと！ この爆発はエネルギー切れか？

上空にいるのは味方だろうか？

グラフィックの雰囲気はけっこうアーケード版に近い。

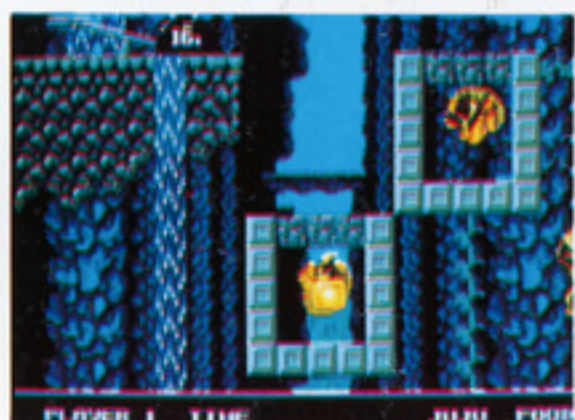
敵は車だけではなく、バイク、地雷、障害物なども。

JuJu伝説
●セガ／来年1月発売予定／価格未定／ACT／4M

お猿にされた男の悲哀が漂うぜ

このゲームは、ビデオゲームメーカー「TAD」の同名作品を、アレンジ移植したもの。内容は、怪しい魔法使いに猿の姿にされた男が、奪われた恋人を救出するために戦うという、全8ステージのアクションだ。舞台は原始時代という感じで、敵キャラもそれに合わせて類人猿や三葉虫などの、いかにも原始っぽいものばかり。そんな中を、豪快なジャンプと、口から吐く火の玉で暴れまわるなんとも異色なゲームなのだ。

1面のボスだ。側面についている顔を潰せ！

水中面もある。お猿の泳法だホイサッサ。

つたを登る姿がなんかキモチ悪い。

恋人と戯れていただけなのに、雷に撃たれて猿にされる主人公。

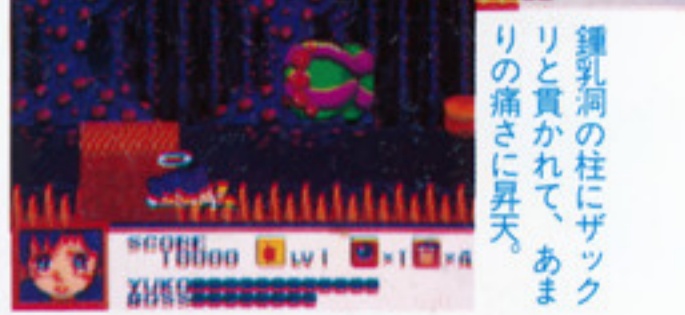
SDヴァリス
●レーザーソフト日本テレネット／発売日未定／6,800円／ACT／4M

ヴァリスの世界をパロディ化

ヴァリスの登場人物をすべてデフォルメした、この「SDヴァリス」。以前に紹介したときに比べて、だいぶ完成に近づいてきたようだ。ゲームシステムは「ヴァリスⅢ」に見られるような、普通の横スクロールアクションだが、真上と真下に攻撃できたり、プレイ中に戦闘服（？）をチェンジできたりと、新しい要素もちゃんとある。

このゲーム、見た目とは裏腹に難易度が高いけど、ヴァリスシリーズのファンならお勧めかな？

主役の優子のみならず、敵もすべてデフォルメされている。

安全地帯で思わず笑う優子。ここは新小岩の駅だ。

鍾乳洞の柱にザックリと貫かれて、あまりの痛さに昇天。

ヴァリスシリーズの面々が、面のあいまに簡単なビジュアルで登場。

ルナーク

●タイトー／11月15日発売／6,800円／ACT／4M

心優しい戦士たちの物語

多彩な攻撃パターンが楽しめる、格闘型アクションゲームだ。アーケード版よりもちょっと簡単になっていて、やる気にさせてくれるぞ。

ゲームセンターでもまだまだ現役でがんばっている、アクションゲーム「ルナーク」が、もうメガドライブに移植されちゃったぞ。メーカーのメガドラに対する意気込みが伝わってくるというものだ。

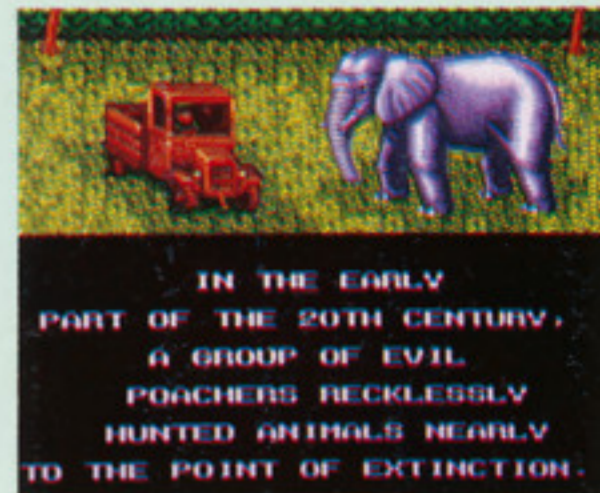
このゲームの目的は、右の囲みにあるバックストーリーを読んでもらえればわかると思うけど、動物の保護なんだよね。ちょっと異色でしょ。ゲーム中にもいろんな動物が登場して、プレイヤーの味方として活躍してくれたりして、思わず感動してしまうぞ。

さて、このゲームはいわゆる格闘タイプのアクションで、ボタンの組み合わせなどによって多彩な攻撃が楽しめる。また、プレイヤーは4人のキャラクターのうちからひとりをセレクトするのだが、選んだキャラによっても攻撃技が違ってくるのだ。各キャラクターの派手な動きを楽しんでほしい。

それから、ゲーム中にはムチやマシンガンなど8種類の武器や、樽や岩など、持ち上げて攻撃できるアイテムが出現するので、それらを使った攻撃も仕掛けることができる。ただし、これらのアイテムを使用しているときには、各キャラクターが修得している、2種類の必殺技が使えなくなってしまうので要注意。まあ、ケース・バイ・ケースで使い分けなければならないのがミソってわけだ。

どの敵に対してどの攻撃法が有効なのか、いろいろ試してみてくれ。

STORY

199X年、世界は空前の動物ブームに包まれ、野性動物の密猟がさかんになった。世界動物愛護機構は、最大の密猟組織〝ベルサー動物保護法人〞の撲滅キャンペーンに乗りだし、組織のベースである港町へとスパイを潜入させるが、誰一人として生きて戻ることはなかった。だが、死体となって回収されたスパイの胃のなかから、密猟の証拠とはならないまでも、組織の不気味な活動を暗示するマイクロフィルムが発見された。

業を煮やした世界動物愛護機構のトップは、4人のエージェントの派遣を決定した。彼らは屈強な非合法代理処理員なのだが、なぜか動物への愛情は人一倍なのであった。

動物たちを救い出せ！

GEN

とくにジャンプ力に優れ、攻撃力や体力もそこそこある。ジャンプしながらの攻撃で、回転まわしげりや前転かかとげりなどの大技を連発。ローリングキック系が得意技というわけだ。

BURN

体力は人一倍あるのだが、攻撃力がちょっとなさすぎる。ジャンプ力は並程度かな。殺人的なアッパーカットや、目にもとまらぬスピードのジャブなどの、パンチ技を得意とする。

KHAN

彼も体力を誇るタフガイのひとりだ。攻撃力もまあまあ。ただし、ジャンプ力がないのがタマにキズ。スピードは少し劣るが、パワーのあるフックや、敵を画面の上までふっとばす技をもつ。

JACK

攻撃力が凄い戦士。ジャンプ力もなかなかあるほうだが、体力がない。得意技は、ストレート3発分の威力があるショットガンパンチや、敵を爆発に巻き込むボンブキック。すさまじい！

ライオンかマングースか、しなやかなボディの動物が、ムチで攻撃されている。許すな！

ゾウたちが船の上に隠されていた。このままでは、ヤツらの基地へと運ばれてしまうぞ。

助けてやったゾウの恩返し。オプションのように、マイキャラと一緒に攻撃してくれる。

走る貨物列車の上でのバトル。コンテナのなかに動物がいる。

真っ暗な洞窟では視界が狭い。見えないところに敵がいるぞ。

たくさんの鹿たちを安全な場所まで逃してやろう。攻撃で追っ手を食い止めるのだあ。

密猟がさかんな森のなか。敵に気づかれないように進め！

トリを助けてやると、やはりオプションのように、マイキャラの味方をしてくれるよ。

中嶋悟F-1 GRAND PRIX

●バリエ／12月20日発売／7,200円／RAC／8M

現役の中嶋悟が監修した最後のゲーム

今年限りで引退を表明した中嶋が監修した、F1レースゲームがこの「中嶋 悟F-1GRAND PRIX」だ。

タイヤ選びから、ステアリングの切れ方まで細かくシミュレートされている。

上から見降ろす視点のタイプのレースゲームの中では最速のゲームだ。

中嶋はF1を去ってしまったが、僕らの心を熱くしてくれた。そんな中嶋が監修したF1ゲームがこれだ。視点は上から見降ろすトップビュータイプで、プレイヤーはF1サーカス16戦全てを細かくシミュレートしたコースで、バトルを繰り広げられるのだ。

プレイヤーは15チームの中から好きなチームを選べる。しかし、チームに対しては何戦中に何ポイントを取らなければならないという契約があり、あまり高望みをすると契約を下回りゲームオーバーになってしまう。かといって、あまりレベルの低いチームを選んでしまうと、チームのサポート体制が悪いので勝てるレースも勝てなくなってしまうのだ。

まるで今年の中嶋と某タイヤ会社の関係に似ている。まさに中嶋のレース経験を生かしたゲームといえよう。その他のシミュレートも細かくマニアには涙ものだ。

夢幻戦士ヴァリス

●RIOT日本テレネット／12月下旬発売予定／8,400円／ACT／8M

ヴァリスの元祖もついに登場

パソコン版のシステムを一新して、アクション要素を高めたリメイクバージョンだ。ビジュアルもⅢに負けないほどたくさんあるぞ。

これは、すでに発売されたメガドライブ版「ヴァリスⅢ」のパートⅠにあたる作品で、主人公の優子が、普通の女子高生からヴァリスの戦士になったいきさつを描いている。

移植内容は、ストーリーに関していうと、パソコン版とまったく同じになっているが、ゲームシステムは完全な別物となった。パソコン版は、敵を倒すと出るアイテムを取って優子の体力をアップさせ、途中で武器アイテムを拾って使い分けるシステムだった（もう少し細かい点もあるが）。

だが、メガドラ版ではそれをすっぱり切り捨て、「ヴァリスⅢ」のゲームシステムと操作感覚を踏襲した作りとなっているので、Ⅲをプレイした人ならすぐに遊べるだろう。それに、Ⅲでは霊体で登場した麗子などの過去のキャラについても、Ⅰでちゃんと語られるので、いまいちストーリーがつかめていなかった人も、これで理解できるというわけだ。

もちろん、テレネット作品のお約束であるビジュアルシーンも、「ヴァリスⅢ」なみに容量を使って盛り込んであるぞ。

それにしても、パソコン版は当時、マップの広さ（！）とキャラクターパターンの多さをウリにしていたものだが、ゲーム業界の変遷にともなって、このシリーズもずいぶん様変わりしたのがわかる。昔からのゲーマーにとっては懐かしい作品だぞ？

パートⅠの冒頭では、優子はまだ一般ピープル。しかし、謎のモンスターから受け取った剣のおかげで、戦わざるをえなくなるのだ。

このボスは某ゲームのダストドラゴンみたいだが、アレとは比較にならないほど強い。こいつが最初のヤマ場になるだろう。

妖鳥シレーヌ風のボスは、羽毛を自ら抜いて武器にする。ちなみに、ボスを倒すとそいつの持つ魔法を奪うことができるぞ。

主役の優子。左の眉毛がヤンキーっぽいのは気のせいか？

Ⅲでは出番が少なかった女王も、今回は準主役だ。

冒頭の1シーン。友人の麗子が謎めいた言葉を投げかけるが……。

ありがちな操作でこの画面に突入できる。さて、これな何でしょう？

タスクフォースハリアーEX

●トレコ／12月20日発売予定／8,500円／SHT／8M

オプションの使い方が決め手

ひたすら連射するのが気持ちいい、縦スクロール型シューティングだ。ボスを倒したりすると、英語でしゃべってくれるのもいい雰囲気だよ。

ゲームセンターでマニアの人気を集めた、パワーアップタイプのシューティングゲーム「タスクフォースハリアー」が、メガドライブに登場するぞ。メガドラユーザーにはアーケードファンが多いだけに、喜んでいる人もたくさんいるんじゃないかな？

メガドラ版は、アーケード版の単なる移植にとどまらず、大幅にパワーアップされているんだ。まず、目につくのは美しいデモンストレーション画面。アーケード版ではわからなかった、ゲームの世界や背景が見えてくる。

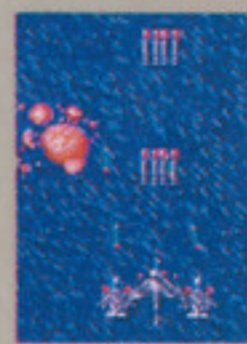
さらに、2機のオプションを動かして、4種類のフォーメーションを組むことができるようになった。編隊にはそれぞれ特徴があるので、場合によって使い分けることが、ゲームクリアへの鍵となるぞ。

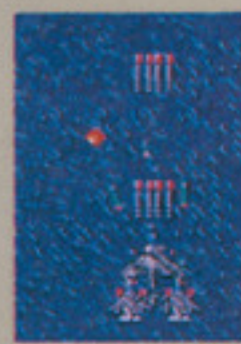
それから、オプションのほかにもパワーアップアイテムが充実していて、気持ちよく遊べる。もちろん、アイテムのほうも、メガドライブ版では随分追加されたのだ。

あと、各ステージの終わりにはボスが待ち受けているわけだけど、7種類ものメガドラオリジナルボスキャラクターが追加されているんだ。ちなみにステージ数は全部で12もあるよ。やりがいありそうでしょ。

アニメタッチでキレイなデモ画面。オープニングやエンディングもこんな感じなのだ。

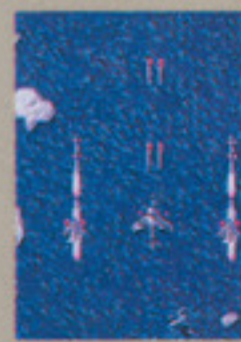
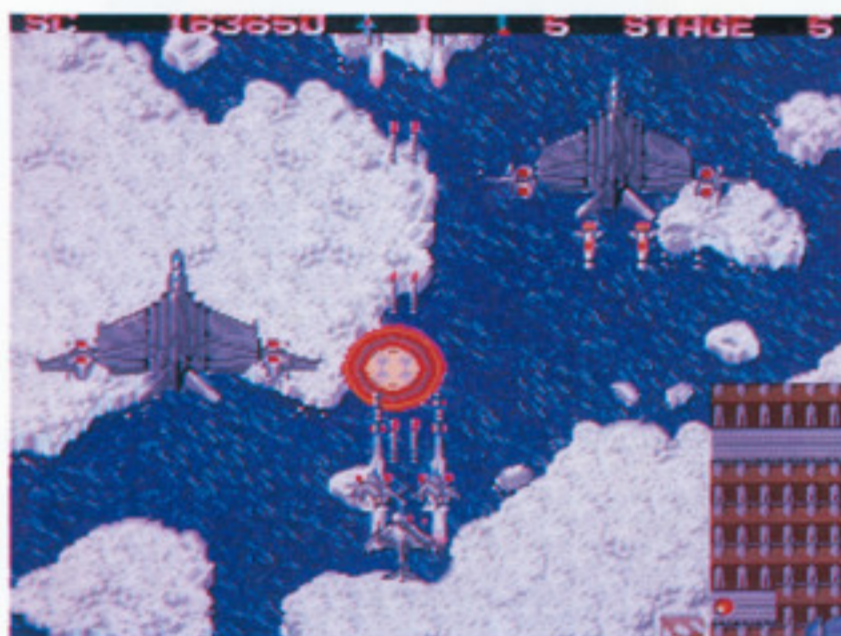
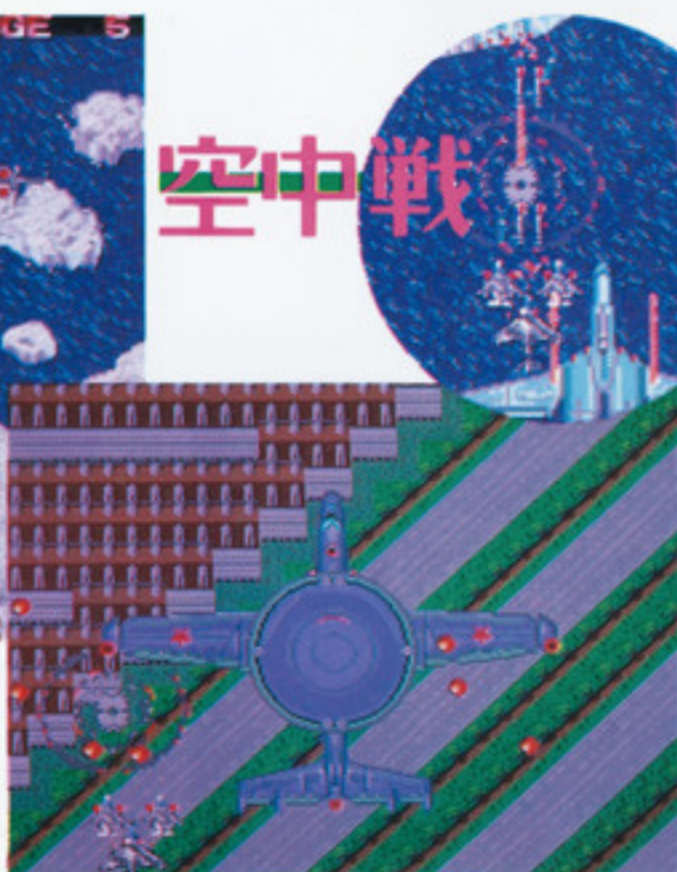
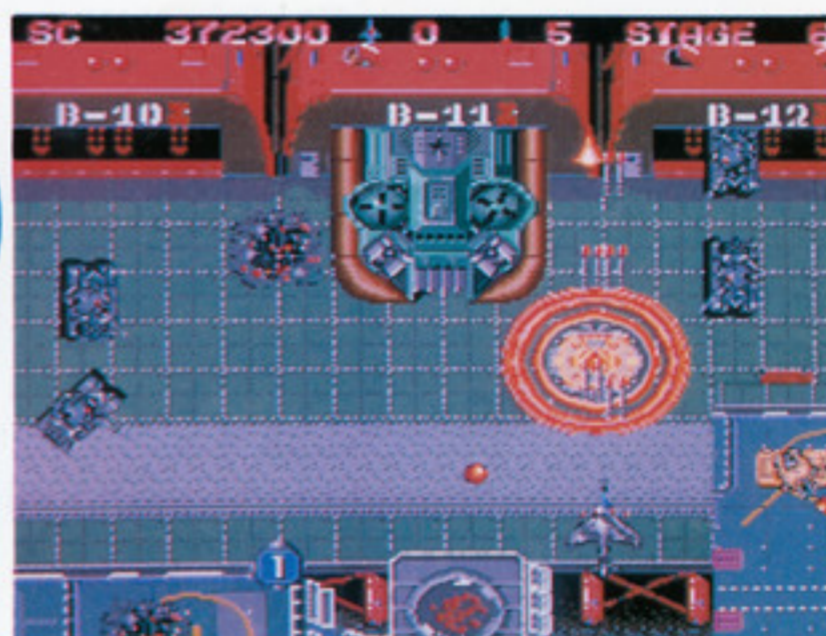
MD版オリジナルのフォーメーションセレクト

●ノーマルフォーメーション

ごく一般的なフォーメーション。短所もないが長所もない。バランスの取れた編隊だ。

●アタックフォーメーション

スピードが速いのが特徴だ。しかし、前と横ががら空きなので敵の攻撃には当たりやすい。

●ディフェンスフォーメーション

敵機も敵弾も、オプションが自機の前で防ぐ。ただしスピードは遅くなるのが欠点だ。

●ワイドフォーメーション

オプションが左右に広がっているため広範囲の敵を攻撃することができる。しかし、防御効果は低い。

奇数のステージは空中の敵とのバトルだ。オプションを装着した自機を操ってバリバリ撃ちまくれ。なお、地上の敵も若干登場するが通常ショットでも破壊可能だ。

偶数のステージは地上の敵との戦いがメインとなる。全部で3種類あるボムをうまくセレクトすれば、戦いも比較的楽になるんじゃないかな。

F-1サーカスMD

●日本物産／12月24日発売予定／7,500円／RAC／4M+B.B.

シビアなF1世界をそのまま再現

PCエンジンで人気のF1ゲーム「F1サーカス」がメガドラで登場。迫力あるバトルをキミも体験してみよう。

F1人気もついに頂点に!? 10月7日、ニチブツは今年の日本GP、ならびに'92年度のF1GPで全戦にわたりチームロータスを支援することを発表した。つまり、来年のロータスのマシンにはNichibutsuのロゴが入ることになったのだ。これはスゴイ！

この「F1サーカスMD」は基本的にPCエンジンの移植版だが、前方のコース状況を知らせてくれるミニマップなどが追加され、より万人向けに遊びやすくなっているのが特徴だ。もちろんあのF1サーカスならではの超高速バトルは健在。お勧めの一本だぞ！

本線のグリッド表示はまるでTV中継を見ているかのようにリアルだぞ。

スリップストリームなどもしっかり再現されていたりと、内容も本格的だ。

NEWS!

ニチブツ、'92年度F1シーズン チームロータスをスポンサード！

あの中嶋悟も乗った名門チームロータス。来年からフロントウイングにニチブツのロゴが大きく光るぜ！

港のトレイジア
●RIOT日本テレネット／12月下旬発売予定／8,900円／RPG／8M+B・B

甘美で叙情的なRPG

この作品は開発がちょっと遅れぎみのようだが、今回は戦闘モードについての情報が入ったので、それについて説明していこう。

まず、主人公は最大で3人の仲間と行動を共にする。そして街から一歩でも外に出ると、ランダムに敵と出会い、すぐさま戦闘開始だ。戦闘画面は固定されていて、最初は上部にモンスター、下部には主人公たちが配置される。戦闘の手順はスクエアヘックスのSLGに近いが、各キャラごとに攻撃目標を設定し終えると、おのおのが勝手に画面上を移動してくれるのが特徴だ。その他の要素については、いずれ詳しく紹介するからもう少し待っていてほしい。

野原を歩いていたら敵に遭遇！

各キャラに命令を与えると、自動的に敵に近づき、攻撃を加えてくれる。

敵をすべて倒せば、経験値などがもらえる。このへんは普通のRPGと同じだ。

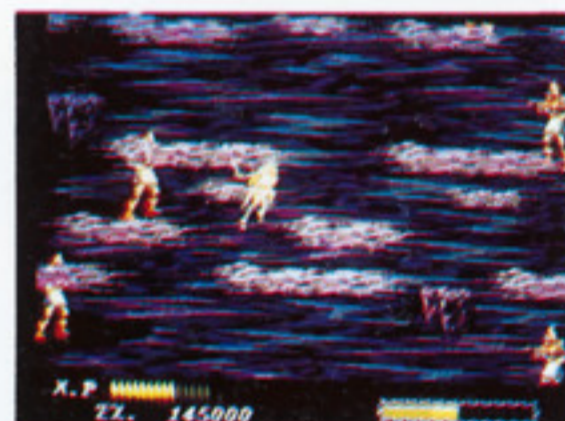
DAHNA～女神誕生
●アイ・ジー・エス／12月20日発売予定／8,900円／ACT／8M

姉レジーンを助けにダーナはゆく！

前号でも紹介した「DAHNA～女神誕生」。開発したアイ・ジー・エスは、メガドラ新規参入メーカーなのだ。12月に発売されるということだが、開発は順調なようだ。

このゲームはストーリーを重視したアクションゲーム。はじめに、ダーナは巨人キドに乗って、攻めてくる敵をやっつける。キドは敵を踏みつけたり、大きな手を振って、敵を払いのける。しかし、キドは消えてしまう。そしてダーナは一人、ひたすら走り続けるのであった。坂道、火の中と険しい道は続くが、連れさられた魔術師マッシュと姉レジーンを助けるためにゆかねばならないのだ。

上からは火の玉が……。この火に当たるとHPが減る。

敵のスキを突き、すばやく剣を振れ。

4方から敵に囲まれてしまったが、やられてはならない。

鋼鉄帝国
●ホット・ビィ／1月上旬発売予定／7,800円／SHT／8M

今、一番硬派なシューティング

先月も書いたように、この「鋼鉄帝国」はシューティングでありながら、アイテムをとって経験値を貯めることでRPGのように自機が成長していくという独自のパワーアップシステム〝レベルシステム〟を採用している。これだけでもかなり斬新な要素の入ったシューティングと言えるのだが、今回はさらにその他の新要素をひとつだけ紹介してみよう。

このゲームは横スクロールタイプのゲームにはめずらしく、自機の後方にも弾が撃てるようにもなっている。後方への攻撃が可能になったことで画面全体を使った攻撃展開ができるようになりぐんとプレイの幅が広がったわけなのだ。

昔のSFに描かれていたかのような未来世界が舞台なのだ。

レトロチックな夜景のグラフィックが美しい(ロシア風?)。

後ろから来る敵も攻撃できる。使ってみるとこれが結構便利。

BAD OMEN(仮)
●ホット・ビィ／3月発売予定／価格未定／ACT／4M

新感覚のブロックくずしに挑戦

テレビゲームの元祖的存在と言えるブロックくずし。今回紹介する「BAD OMEN」はこのブロックくずしを現代風にリメイクし、〝アクションブロックくずし〟というニュージャンルゲームに生まれ変わらせた作品なのだ。

このゲームが今までのブロックくずしと大きく違う点は、画面が縦や横にスクロールすることだろう。プレイヤーはフォーメーションする2つのパドルをうまく操作し、ステージの最後に用意されているゴールまでボールを運んでいかなければならないのだ。もちろん、ゴールまでの道のりにはブロックや敵キャラがいてプレイヤーのジャマをするぞ。

1人プレイだけでなく、2人協力プレイでも遊べるぞ。

このゲームのカギは、2つのパドルをうまく使い分けることにあるのだ。

ファンタジックホラーと名付けられた、美しく注目。

大胆不敵！ HYPER TECHNOLOGY・講座・

by 阿木二百

VOL 9　雨の日だからShinbunでも読もう

今日は雨降りである。というより、正確には今日も雨降りなのだ。つまり、ここんとこずっと雨の日が続いているわけで、こんな日のために昔の人は晴耕雨読（「せいこううどく」と読む。念のため）という言葉を残してくれた。晴れた日には畑を耕し、雨の日には読書にふける。つまり、ゲームばっかりせんと少しは本でも読みんしゃいということだ（どこが？）。そこで私もその教えに従い、今回は「Shinbun／ Shinbun／」なるキョーイクソフトを取り上げてみよう。

●突然ですがCD－TVじゃ

実は今日は、冒頭でも触れた雨の中、幕張メッセまでマルチメディア'91というイベントを見に行ってきたところだ（どこが晴耕雨読なのだろうか）。

さすがにセガのブースはなかったが、あのAMIGAでおなじみのコモドールがCD-TVなる製品を展示しておったのじゃ。CD-ROMで秒15コマ程度のデジタルビデオ再生（画面の4分の1くらいのスペースを動画に割り当てる）をやってしまうビデオデッキみたいな格好のこの製品は、もちろんゲームマシンとしても使え、アメリカだったらMEGA-CDの最大のライバルになりそうな予感がした。役者がそろい、CD-ROMの時代はまさにそこまで来ているのだ。

てなわけで、迫り来るマルチメディアやCD-ROMテクノロジーをゲームばかりに使わんと少しは勉強にも役立てようというのが「Shinbun／ Shinbun／」なのだ。

●外人による日本人向けソフト

といっても、日本在住のBob Mooreさんという人が作ったMacintosh用の英語教育ソフトは、ややマルチメディアの傾向はあるものの、まだCD-ROMベースにはなっていない。しかし紙芝居仕立てのグラフィックスとヒヤリングのためのサンプリング音声が入っているので、1つのパッケージの中にフロッピーディスクが4枚。すなわち3メガバイト以上の大容量なのだ（何とメガドラ3台分だァ…というのは嘘）。

今はまだ、絵だってモノクロだし、発音されるセンテンスも短いからいいけど、Bobさんの頭の中にはカラーのアニメーションとか長文読解などが渦巻いていて（会ったことはないが、きっとそうに違いない）、そうなってくると「ヤッパリ、コリャァしーでぃーろむダワナァ」ということになるだろう。

いずれにしても、ゲームマシンやソフトの分野でも日米貿易摩擦を起こしかねないほど、日本製のそったらものが外国にどんどん輸出されているのだから、ここらで外国人が日本をマーケットにした製品展開をしたって大いにけっこうなのだ。

●攻略本は教科書？

で、やっと実際のソフトの説明に入るのだが、まず立ち上げると“Shinbun／ Shinbun／ We wrote about it／”という声がする。

これは「号外、号外、さあさ、知りたいことがバッチリ書いてあるよ」というような意味（ものすごい意訳だが）で、なかなか雰囲気が出ている。

文章はすべて実際の英字新聞（Mainichi Daily News）から採られたもので、バスルームの天井を直していたら上の階に住んでいるおばあさんが隠していた遺産が落ちてきただの、軽飛行機のパイロットが自動操縦に切り替えた後で寝入ってしまい、管制塔が大騒ぎになったのだと、記事として読んでもなかなか面白かったりする。

出てきた単語のいくつかを拾って発音させたり意味を見たりすることもできるし、ひとつ話を聞いては力試しで行なう練習問題にしても面クリ感覚があって面白い（話の途中で雑音が入った部分を選択肢から選ぶとか、クロスワードパズルを埋めるとか…）。答えが間違うたびに風船がふくらみ、最後には破裂するというのはやたら単純だが、それなりに緊張感があって全問正解を目指すはげみになるものだ。

ま、MEGA-CDが普及すれば、ゲームだけでなくこうしたソフトも色々出てくるんであろうなというわけで、まずはその前哨戦という意味からこんなソフトを取り上げてみました。

これが「Shinbun／ Shinbun／」の画面。英文ありイラストありエクササイズありと、いかにもためになりそうでしょ！

MEGA-ROMを中心にしたゲーム作りを目指す

ゼロからの出発！オリジナリティの追求

先月の加藤社長のインタビュー、どうだったかな？　具体的な作品の話は出なかったもののセガ・ファルコムという新しい会社のイメージは、いくらか感じ取ってもらえたと思う。２回目の今回は、セガの国内渉外部長でもある矢野一雄取締役マーケティング本部長に登場していただき、お話をうかがってみた。

――まず、前回でも加藤社長がおっしゃっていたファルコムとセガの個性の違いみたいなところについて、どう思われますか？

矢野　ゲームを作る場合のセガとファルコムのいちばんの違いを説明しておきましょう。まずセガでは、いつどんなタイトルを出さなければならないかということが、年間スケジュールで決まっています。

確かにセガは、ゲームを作っている技術者も数は多いけれど、彼らが、必ずしも自分の作りたいソフトを作っているとは限らないし、必ずしも自分の作りたいソフトを作れるとは限らない。しかも、セガの場合は完全に分業制です。あるソフトを作る場合、チームを組んで、企画は企画、プログラムはプログラムという感じで進めていきます。そして１作、仕上げたらそのチームは解散するというわけです。確かにそれなりに効率はいいのですが、分業なのである範囲内でしかスタッフの個性は生きてきません。ファルコムの場合は、企画段階から個性を大事にして作っていっている。そうしたなかからファルコムの作風というものができあがり、新人を育てたり、ゲームのクオリティの向上を図っている。プロデュースは加藤社長自体がやっていって、納得のいくできになるまではけっしてリリースしません。ですからクオリティの高いゲームを効率よく作るためにはファルコムの個性を生かしたやり方と加藤社長のプロデュース能力、そしてセガのパワーを１つにして新しい流れを作っていくのがいちばんいいんです。今回も、セガとファルコムから何人かスタッフを連れてくるというやり方がいちばん簡単なのですが、ソフトを組むスタッフは新たに集めます。そして、これまでのファルコムの雰囲気は加藤社長以下、上の人間から踏襲させていって、まったくゼロからの出発のなかで新しい独自の社風を作ろうと思っています。

セガの国内渉外部のチーフでもある矢野さん。セガ・ファルコム設立の実質的な仕掛人だ。もとレーサーの体験を生かしたレース活動はゲーム界では超有名。

着々と集まりつつある企画の一部を、ちょっと紹介！

先月号で募集したセガ・ファルコムの企画募集。こうして原稿を書いている今日も、ぞくぞくと手紙が送られてきている。

〆切の関係で今回は、まとまった紹介をすることができなかったけれど、次回あたりからセガ・ファルコムさんのスタッフを交えて送られてきた移植案や企画を検討していきたいと思っているので期待していてほしい。

ついでに セガ・ファルコム通信も企画募集

セガ・ファルコム通信で、こんなことをやってほしい、またセガ・ファルコムのスタッフにこんなことを聞いてみたいなどの希望も募集したい。遠慮なく手紙を送ってほしい。

三重県　下森　稔さん

山形県　STELLA

千葉県　睦智一樹さん

セガ・ファルコム 着々、進展中

——さて、気になるセガ・ファルコムの活動状況はというと？

矢野　8月末にスタッフ募集の告知を出したら、ありがたいことに1カ月間で200通ほどの応募をいただきました。開発スタッフのチーフも今日、きてもらった上村に決定しました。彼が、実質的なセガ・ファルコムの社員第一号です。最終的には、ゲーム開発は2チームの体制を作ろうと思っています。開発スタッフは、当初は経験者を取っていきますが、全員が経験者である必要はないと思っています。加藤社長の考えでもあるのですが、未経験者を採用して人材を育てることも、いままでのセガやファルコムの枠組みを超えていこうという試みの1つです。

——ドラゴンスレイヤーシリーズで生みの親、日本ファルコムの木屋善夫さんが、顧問になるとのことですが、具体的なお仕事は。

矢野　たとえば上村が、ソフトの企画を立てた場合、具体的に方針が決まった段階で、木屋君のところにもっていき相談する。彼の考えを具体的にアドバイスしてもらう、ということになっていくと思います。上村も木屋君と意気投合していますしね。僕と加藤社長が話し終ってもまだ2人で話している。同じ技術者どうし話はつきないみたいです。

——具体的にどんなゲームができそうですか？

LIFE 28/ 28
MAGIC 16/ 16
STR 6
INT 5
MGR 5
LEVEL 5
DIRECTION
RUINS AREA
GOLD 7840

上村　裕

某大手ソフトメーカーでメガドラのソフト制作に携わってきた実力派。現在、機材集めやスタッフの面接などで超多忙の日々を送っているとのこと。

開発課長

セガ・ファルコムの目的はゲームだけじゃない！

先月号の記事で、セガ・ファルコムが単にファルコムの移植ソフトを作るだけの組織ではないことはわかってもらえたと思う。それではセガ・ファルコムの目的はなんなんだ、ということをもう少し掘り下げてみよう。手元にある資料から抜粋してみるぞ。

- ●コンピュータや電子玩具のソフトとハードおよび電子部品の研究開発と販売
- ●CDやカセット、ビデオやビデオディスク、CD-ROM、映画などの企画制作、販売
- ●書籍や雑誌の企画制作、販売
- ●玩具、インテリア小物、衣料品の企画、デザイン、製造、販売
- ●モーターレーシングチームの企画、運営ならびに代理業
- ●ショーやイベントの企画、運営
- ●広告代理業
- ●特許権、著作権、商標権の取得

といったところが主な事業目的。まさにエンターティメント全般に目を向けているという姿勢がうかがえるってもんだね。

上村　ファルコムといえば、まずRPGのイメージがあると思います。セガはRPGが弱いですから、そこらへんからセガ・ファルコムの存在感が出てくればいいと思っています。また、これまでのセガとファルコムのゲームではターゲットの違いがあると思います。パソコンゲームの場合だと中高生がメインで年齢層が狭いと思うんです。メガドラのような家庭用のゲームだと、幅の広い層の人がプレイするので、万人受けするゲーム、親しまれるゲームが必要とされます。マニアックに練っていくゲームとは、方向性が違うと思います。そこらへんがファルコム作品を移植するにしても一長一短の問題があります。お互い、長所を合わせていけばいいと思っています。

矢野　企画は、何本か上がっています。そのなかから集まったスタッフによってチョイスして決めていくつもりです。おおざっぱな方向性としては、当然MEGA-CDを中心にやっていきたい。そのなかにはファルコムの移植や、ファルコム作品のポリシーを踏襲したセガ・ファルコムのオリジナルゲームもあるでしょう。さらにセガとファルコムだけでなくレコード会社や映画会社、ビデオ会社などとタイアップした作品なども十分考えられます。いままでセガでは、私が個人的にやってきたモーターレーシング活動も事業としてやっていきます。ゆくゆくはセガ・ファルコムのチームも作っていきたい。とにかく、ゲームをコアとしながらエンターテイメント全般に関しては貪欲に取り組んでいきます。

前回に引続き 企画募集だよ　ゲームのアイデア、移植希望etcを手紙で——

前号と同じく企画募集を続行。①メガドラやMEGA-CDへの移植希望のファルコムソフトは？（移植の際、こんな点に気を配ってくれるとうれしい。なんていう希望も書いてくれるとありがたい）

②オリジナルゲーム企画。簡単なアイデアかられっきとした企画書まで、表現方法は自由。

③ゲーム以外のメディアミックス的展開のアイデアや出版、キャラクターグッズの企画など。

①〜③以外でも、要望や質問などがあったらどしどし送ってほしい。もちろん送られた手紙は必ず、セガ・ファルコムのスタッフにも編集部経由でお届けする。なお応募者のなかから抽選でファルコムグッズをプレゼントするぞ。

ちなみにファルコムソフト移植リスト

●ファミコン
「ドラゴンスレイヤーIV」　87年7月17日　ナムコ
「ファザナドゥ」　87年11月16日　ハドソン
「イース」　88年8月26日　ビクター音楽産業
「イースII」　90年5月25日　ビクター音楽産業

●PCエンジンCD-ROM²
「イースI・II」　89年12月21日　ハドソン
「ワンダラーズ フロム イース」91年3月22日ハドソン
「ソーサリアン」　10月予定　ビクター音楽産業

●PCエンジンスーパーROM²
ドラゴンスレイヤー英雄伝説　発売日未定　ハドソン

●セガ・マークIII
「イース」　87年10月15日　セガ

●メガドライブ
「ソーサリアン」　90年2月24日　セガ
「ワンダラーズ　フロム　イース」　'91年11月1日
RIOT日本テレネット

●スーパーファミコン
「ワンダラーズ フロム イース」6月21日トンキンハウス
「ドランゴンスレイヤー英雄伝説」発売日未定 エポック社

あて先

〒108
東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビルBEメガ編集部
セガ・ファルコム係まで

BEEPLE LAND

びーぷるランド

●最近念願のメガドライブを買ってうかれていた自分は何かゲームがほしいと思っていました。でも何が面白いのかわからなかったのでお店で見ていたら、いまでは少し古い「TEL・TELまあじゃん」というのを見つけました。早くゲームがやりたかったし、タイトルの「TEL・TEL」を何か変な意味でとってしまった自分は、オーッと思って買ったら……失敗、ハズカシイー。これって電話通信で友達と麻雀ができるという意味だったんですよね。結局それもメガモデムを持ってないからできずに終わってしまった。クソ〜〜クヤシー。でもなかなか面白かったですよ。

（北海道・ア・セナ・16歳）

●「ファステスト・ワン」僕はこの言葉を聞くとムカムカします。F１ファンの僕は発売日に買いました。「つまらない」これが僕の感想です。このゲームは難しい、きたない、つまらないの超クソゲーだったのです。まずカーブ。ちょっとスピードを出すと即コースアウト。グラフィックはファミコン並。スピード感、爽快感はまったくなし。対戦プレイは弟も友達も「つまらない」と言ってやってくれません。とにかく無念です。

Ｐ.Ｓ.　５日後に売りました。

（神奈川県・服部英憲・14歳）

●もうハズレといえばこれしかないでしょう「レッスルウォー」。メガドラ初の本格プロレスゲームとあって発売が決まった日から楽しみにしていた。そして発売日に速攻で買ってメガドラに差し込んだ。だけど、やったら頭が爆発した。はっきりいってパッケージにだまされましたよ。内容はというと、１回１回技をかけるたびに息を切らしてリングに寝っころがるし、技がかかるのはほんとに運しだい。効果音もなんかビョーンビョーンしていてヒョーシが抜ける。結局１回しかやらないで中古屋に売りにいった。3,800円で買ったけど、ドブに捨てたと一緒。こんなことなら競馬に使っときゃよかったと思ったぜ。セガにはおわびの意味として「アッポー」を作ることを命じる（笑）。

（大阪府・谷口朋史・20歳）

今月の論

私の愛したハズレゲームたち

わくわくしながら大事なお金を出して買ったのに、やってみたら面白くなかった……。そんな経験のひとつやふたつ、みんなも少しはあるはず。今月はそんなゲームたちにスポットを当ててみるぞ。

●究極のハズレゲームとは？　そうその名のとおり「究極タイガー」だ！　当時僕がイチバン好きなシューティング、究タイがＭＤに移植されると聞き、僕の心は踊り舞い上がったものだった（大ゲサ）。「グラフィックがまずい」「黄色い戦車はいくらなんでも」などと友人に言われながらも、あの究タイだからと、ついに僕は買ってしまったのでした。で、プレイ。最初はただＭＤで究タイがPLAYできるということだけでうれしかったのですが、そのうち「やっぱりグラフィックが粗いなあ」。だんだん「ボスの手前で画面ストップするんじゃないっ」、そして「EASYなのになんでこんなにムズいんだあ〜っ」。トレコさんのバカァ。

（山形県・STELLA・18歳）

●古いけどシャイダク。あのゲームは僕がメガドラを買って２年ちょい、これほどいやなゲームはなかった。前評価も高いし、発売日に買ってやる〜と思ったが、離任式で間に合わなかった。そして５月某日、やっと手に入れたシャイダク。町や城を見てなかなかいいなと思った。が、神殿に入って敵に会い驚いた。「ほとんど動いていない……」これには悲しかった。まあいいやと思いつつ進めていくと、「スピリットを集めてこい」「光の武具を集めてシャイニングナイトになれ」で、最終ボスに行って終わり。こんなシナリオには私はとてもガマンできない。いままでにこんな貧弱なシナリオを私はプレイしたことがない。「ファンタシースターⅠ」のストーリーのほうが10万倍よかった。いま思えば離任式は警告だったのかもしれない。6,850円返せ〜。

（静岡県・世界史は10だぞ・17歳）

●ハズレゲームにトドメをさすのは「ソード・オブ・ソダン」しかないと思います。グロい敵にムチャクチャな操作性とバランス、もうどれをとっても「ＸＤＲ」「ラスタンサーガⅡ」なんかの比ではありません（笑）。ああ、ジェネシスソフトの名にだまされた僕がバカでした。ああ……。

（埼玉県・田上達夫・18歳）

2月号のテーマは……

発売前だから言わせてちょうだい

「シャイニング・フォース」にもの申す

【ＢＥメガ総括】高いお金を出して買ったゲームには、やっぱりその分くらいは楽しませてほしいもの。まあ、人の好みは十人十色というから、一概にはゲームの評価ってのは下せないものだけど、ここに載った人たちは全国の読者のみんなに自分の苦い体験（？）を言えたから、少しはスッキリしたんじゃないかな？　今後もＢＥメガはみんなの正しいゲーム購入の助けになるために頑張るからね。

●先日「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の本当のエンディングをついに見ました。そこで感想。まずエンディング。ハッキシいってふざけている。せっかく苦労したのに違っている部分は30秒もないはずダ！　まあ確かにゲーム性はすばらしい。またあのスピード感も今までのアクションでは見たことがないほどだ。でも僕は本当のエンディングを見てからというもの、ソニックをやる気がおきない。スーファミのマリオ４のほうがクリアしてもいろいろなコースがあるので楽しめたと思う。だから今度はセガの持っているパワーを120％出してソニック２をぜひとも作ってもらいたい。以上!!

（千葉県・原辰徳は300号・15歳）

――ソニックに対する批判って、圧倒的にエンディングに関してが多いけど、４メガっていう容量を考えればしょうがないかもね。もしも続編が出るなら（というより絶対出るだろうけどね）、もっといろいろ細かい部分まで楽しませてほしいね。

●最近のゲーム図書館では、断然「リドルワイアード」が面白い。マニアックすぎる問題が結構あるので、はじめはすぐゲームオーバーになってしまうけど、ある程度問題を覚えてしまうとわりと熱中できる。でもそれより何より、答えの選択肢の明らかに違っているとわかるものが入ってる（〝当て馬〟ともいう）のが面白い。たとえば『映画「モスラ対ゴジラ」で、ゴジラが壊したものは？』の答えに「京都の任〇堂」というのが入ってるんですね。いやー、セガってそこまであのメーカーを憎んでるんですねー。実に意味深で笑える答えです。他にもハンナバーバラのアニメに出てくる名前が結構入ってますし（ドボチョン一家とかスーパースリーの「ラリホー」とか）、まあ20～30代にはたまりませんね。まあ、〝当て馬〟の答えも知らなきゃ「なんやそれ？」なので、中高生には全然面白くないクイズかもしれませんが……（という私はまだ20歳なんですよ）。しかしなんですね。ゲーム図書館のゲームってどうしてこうマニアックなんでしょう。電話代も含めて、値段の高いことが、あまりモデムの普及していないせいだと思いますが、「ピラミッドマジック」なんて予告編も解けないというのにⅢまで出てたりして……。もっと簡単で飽きないゲームがあればいいのにねえ。セガよ、反省せよ！（大川隆法の口調で）

（京都府・角谷真・20歳）

――おいおい、面白いゲームを報告してくれたと思ったら、いつのまにかゲーム図書館への抗議みたいになっとるではないか。ゲーム図書館でどんなゲームが楽しめるかについては、今月号の付録（ソフトカタログ）のおまけについてるから、みんなもみてね。

●「戦場の狼Ⅱ」こりゃーバツグンにいいできだ!!　ほんと、ひとつのカセットに２つのゲームが入ってるって感じだ。でも、ボスはほとんどメガクラッシュくらわせなきゃ倒せないってのがなあ～。オレはそんなのやだから必死で敵のミサイルよけまくってるぜ！　このゲームもう死ぬほどムズいけど、シューティングがヘタなやつはぜひこのゲームで腕を上げてほしい。ガンバレセガ～！

（福岡県・川崎禎晃・18歳）

――こいつは確かに難しいけど、ついコンティニューしちゃうってタイプだよな。バリバリしたい人にはオススメだぞ。

イラスト

山形県・天野屋精肉店

大阪府・泉章葉（17）

静岡県・八木裕之（21）

大阪府・MINO

東京都・大久保良秀（19）

大阪府・AKD

三重県・中村健太郎（17）

【BEメガ質問箱】11月号でナムコのメガドラソフトのCMがないという投稿がありましたけど、ちゃんとやってますよ（ただし、ラジオでね）。日曜深夜といってもほとんど月曜だけど、AM12時くらいの日本放送のラジオの合間でナムコのCMが流されているのです。「ふしぎの海のナディア」のCMなんて、けっこういい雰囲気が出てましたよ。みんなで聞いてね。（広島県・中野陽祐・19歳）

●ちょっとセガとサードパーティーのみなさん！ 聞いてよ。俺は北海道の小さな町に住んでるんだけど、メガドラソフトがねえ！ ぜんぜんじゃないんだけど、俗にいう「売れ線ソフト」以外は入荷しにくいんだ。楽しみにしていた「ベアナックル」もとうとう入らなかったし、今後もとても心配だ。某ゲーム雑誌を読んでたら、メーカーの声のところで「最近問屋がメガドライブのソフトを入れたがらない」なんてすごいことも書いてあった。こんなことがあっていいのか！ ゲームの質ならともかく、こんなことで他機種に負けてしまうのはなんともさみしい。せっかくソニックとかが全ゲームソフトの読者ランキングで上位に食い込んだりしてメガドラの存在を世間に知らしめたと思ったのに、ソフトが店にないなんて……。スーファミソフトはクソ◯ーでもぜんぶ入荷してるよ。そういうところにもセガが先頭に立って力を入れて欲しいです。ところで話は変わるけど、MEGA-CDのソフトケースってどうなるの？ メガドラソフトがあまり店に置いてないのはケースが巨大なせいもあると思うんだよね。PCエンジンと同じにしろとは言わないけど、できるだけコンパクトにしたほうがいいんではないスか？

（北海道・吉見一也・17歳）

——確かに最近ほしいメガドラソフトが手に入らないっていう声をよく聞くんだけど、じつはこれはソフト流通の問題と大きく関わっているらしい。しかもキミが某誌で読んだっていうことも、実際結構ある話みたいだ。いいゲームが（しかも新作）やりたくてもできないってのは悲しいよね。ぼくらのためにも、各メーカーさんのためにもここらへんの問題もセガさんになんとかしてほしいものだね。

●インフォメーションを読んでの感想を持ったことをセガさんにいいたい。僕の周りにもゲームに興味をなくしてしまった人がたくさんいます。ゲームの値段が高すぎることもひとつの大きな原因（なぜなら1プレイ30〜50円のゲーセンはムチャ混んでいる）ですが、「マッピー」や「マリオブラザーズ」など、ゲームのおもしろさを追求したものと違い、ゲームのアニメオタク化もその要因だと思います（これは断定できる自信があります）。なぜいまのゲーム業界は一般に受け入れられるはずなく衰退していった美少女ロリロリアニメを取り入れたがるのでしょうか。結果は見えているじゃないですか。僕は自分の好きな「アウトラン」や「TATSUJIN」など、本質的に良質のゲームがそれらと同様に見られるのが残念でたまりません。いま僕は恥かしくてゲームの話は全然友人としませんが、いずれ大見栄切ってアピールできるようなメガドライブになってほしいです。アニメオタクではなく一般に受け入れられるものを目指してがんばってください。

（大阪府・ガッツおそ松・17歳）

——確かに、最近のゲームは4〜5年前に熱中したときほど、のめり込めなくなったなんて周りの人がよくいうようになったかもね。これはこの業界が成熟してきた証拠なのかもしれないけど、やっぱりメーカーさんはマイナーな路線に走るよりもゲーム本来の面白さを追求してほしいよね。

●私は某国立大学の学生なのですが、このあいだレポートとしてセガの企業分析をしましたので、感想なんかをちょっと書いてみたいと思います。まず、セガの売上高ですが、90年度決算で786億円となっています。これは前年比42%の伸びで驚異的といえるでしょう（ちなみに786億のうち半分近くが輸出売上高です）。あ、そうそう。最近ソフトの値段が高いとかいわれてますけど、セガの売上高原価率は70%近いんですよね。しかも、年々上がってきているみたい。それを考えると「仕方ないんじゃない」って感じかな。だから、「MEGA-CDは3万円台にしろ！」なんて無茶な要求はしちゃだめですよ。で、まとめてみると全体としてセガは超優良企業だといえます。しかもびっくりするほどのスピードで成長してる。日経なんかにもセガの記事はよく載るし、みんなが思っている以上にセガはすごいんですよ。

（石川県・舘野正明・20歳）

——へ〜、セガの海外事業って有名だけど、売上げの半分近くも占めてたんだ。それに売上高に占める原価率が高いってのもユーザー本位でいいよね。任天堂さんもスゴイけど、ホントはセガもスゴイんだよね。ま、若干他の事業よりも家庭用ゲーム機事業が、弱い気もするみたいだけど、これなら今後も期待できるんじゃない？

●セガさん。米国のソフトの移植もいいけど、そろそろ欧州のソフトなんかも移植してほしいな。セガにとっても某N社（ナムコじゃないぞ）にとっても、最後の市場（とりで）となる欧州。欧州市場からN社を追い出すためあっちのソフトを分析するつもりで移植しては？

（兵庫県・山本正巳・14歳）

——海外ものソフトは最近注目を集めてるけど、ぼくらからすれば高いパソコンを買わなくても、いろんなゲームがメガドラで楽しめれば最高だよね。各メーカーさんそこんとこヨロシク！

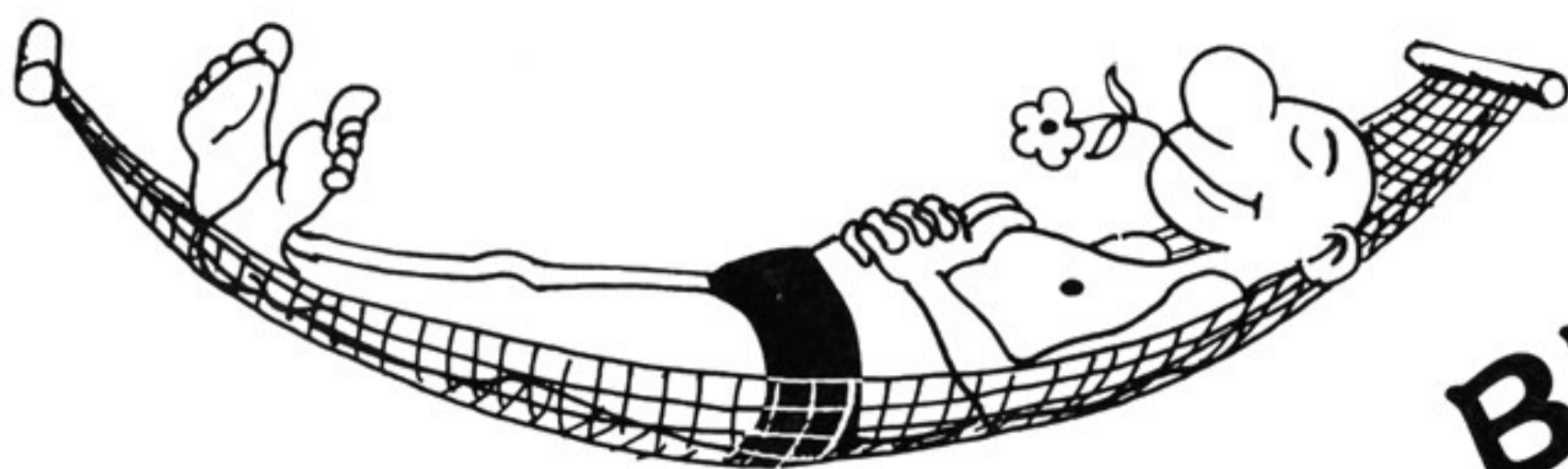
タイムトライアル 実況中継

BEST LAP TOP3
10月28月現在

❶ 愛知県・小沼正直：（1分27秒688）
❷ 岐阜県・平山 純（19歳）：（1分27秒694）
❸ 京都府・甲斐真吾（18歳）：（1分28秒194）

先月号で募集を開始した「ファステスト・ワン」タイムトライアルだけど、上位成績者の途中経過は以上のとおり。ちなみにヒューマンチームの小野崎氏は、肩慣らし走行で、はやくも1分27秒618の好タイムをマークしてるぞ。一方BEメガチームのホンダべるのは、まだ予選タイム（1分44秒）を切れずにいる（なにやっとんだ！）。みんなもメガCD目指し、テストラン鈴鹿に挑戦！

協力：LAジェットスタジオ

【いちゃもんいいたい放題】どーしたヒューマン!! まだか？ まだなのか？「ファイヤープロレスリング外伝」は！ 今夏発売と予定しておいて、未定になるとはいったいどーゆーわけだ!! やい茶々丸一回ちゃんと説明しろっ!! でないと、しばくぞ！ というわけで（どーゆーわけだ）「ファイヤープロレスリング外伝」早くしてね（全日の三沢をだせー!!）。（東京都・島田雅之・15歳）

ピンピントーク&BEメガフォーカス

●最近盛り上がってるソックリネタですが、僕も見つけました。左上の写真の女性は某外人グループのヴォーカルなんですけど、この人が着ている衣装、どっからどう見ても「ファンタシースターIII」のミューですよね!? とくに股のデザインがポイントでしょう。発見者の僕にソフトください。

（東京都・トウワ・トウワ・19歳）

――おおっ、なんかこれはとんでもなくケバいねーちゃんだな。カラーで見せられないのが非常に残念だけど、写真のねーちゃんの着ている服は赤とピンクでできていて、右上のミューの衣装と感じがすごくよく似てるのだ。デザインが若干違うけど、キャラデザイナーさんが参考にした可能性は、かなり高いかもな。こりゃ、とんでもない掘り出しものだぜ。とりあえず大賞候補に挙げとくぞ。そんじゃ次だ。

●BEメガ11月号の裏表紙の広告「アックス＝バトラー～ゴールデンアックス伝説」のタイトルロゴのAXという字は、「仮面ライダーブラックRX」のRXのロゴに似てるぞ。色も同じ赤だし、裏表紙をパッと見たときは「RX BATTLER」としか読めなかったもんな。みんなも探そうセガのパ○リ。

（千葉県・遠藤隆太・19歳）

――だーはっはっはっ。こりゃ確かに似てるわ。みんなも手元にある先月号の裏表紙をみてみようぜ。セガはこんな細かいところまで、暗躍してるとは気がつかなかったぜ。こいつは誉めてつかわすぞ。で、次はサードパーティものだ。

●たぶんセガファンの人なら大勢気がついたと思うのですが、11月号新作スクランブル46ページ「中嶋悟 F-1GRAND PRIX」の記事中の画面写真上のキャンギャルは、どうみてもテラドライブのCMなどでおなじみの"高橋由美子"ちゃんの4thシングル「ときめき」のジャケットの裏の写真をモデルにしたとしか思えません。セガ、高橋由美子の大ファンの僕としては嬉しいかぎりです。

（長野県・「元気／元気／元気／」）

――この画面写真については、結構たくさんの読者の人から指摘があったんだけどなるほど似てるぞぉ。高橋由美子を使ったのは、何かセガがらみの意味があるのか、それとも単なる偶然なのか？　う～む謎だぜ。バリエさん今度教えてね。

Ⓟ&Ⓒ1991 ビクター音産

●「斬～夜叉円舞曲」の戦闘シーンの背景に描いてある虎、龍、鳥の絵とそっくりな絵を発見しました。虎と龍は橋本雅邦の「龍虎図」そして鳥は荒木寛畝の「孔雀」という絵です。とくに「龍虎図」は切手にもなっている有名な絵なので、知っている人も多いと思う。ウルフチームさん、これらの絵を使ったことを認めますね？

（熊本県・原孝之・16歳）

――う～む。これも完全にいわゆるパ○リネタだな。ま、セガだけじゃなくサードパーティもお盛んというわけだな。

【今月のびーぷる大賞発表】今月の「BEメガフォーカス」も、おかげさまでなかなかレベルの高い作品やネタがそろったね。しかもまだまだ編集部には、次回用としてストックされているネタがあるから、お楽しみといったところだ。で、注目のびーぷる大賞だけど、今月は「ファンタシースターIII」のミューのネタを送ってくれた東京都のトウワ・トウワくんに決定だ。希望ソフト1本送るからな。

4コマまんが劇場MDくん

兵庫県 山本正己(14)

今年生産されたメガドラ本体には、プロテクトがかけられてジェネシスソフトが起動しにくくなったという、例のアレだな。ま、勝手に食っちゃイカンというわけね。

福岡県 獅子井功

どーしてセガさんて、いつもこういうことをするんだろうね。まあさすがにソニックではこんなことはないだろうけど、気をつけるにこしたことはないかも…?

びーぷるランドへの投稿は……

論	このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません(メインはゲーム)。また、これをテーマにしてほしい!という要望がありましたら、ハガキに書いて送って下さい。 ●2月号のテーマは「シャイニング・フォースにもの申す」です。話題にはなっているけど、いまいち全貌がわからないクライマックスの最新作にみなさんのご意見ご感想を寄せてください。
ゲーム言いたい放題	メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見をなるべくコンパクトに書いて送って下さい。できたら新作ソフトのほうがいいな。
ギョーカイに言いたい!	ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ド~ンと言っちゃえ! のコーナーだよ。
ビンビントーク&BEメガフォーカス	ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。またゲームのなかで「そっくりネタ」を発見したらBEメガフォーカスまで送ってね。こっちは特別プレゼントもあるぞ。
BE・メガ質問箱	ゲームのことやサードパティさんに対することなど、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。
いちゃもん言いたい放題	君らがヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、3~4行で怒りの意見をぶちまける超過激なコーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここでなら載せられるぞ。どーんとこい。
イラスト	ハガキに黒ペン(鉛筆やカラーは不可)で描いてね。四コマまんが「MDくん」も募集中だぞ(こっちのほうは痛烈な風刺を期待してるからな)。

なお、"びーぷるランド"採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト………2名(うち1本はBEメガフォーカスから)
●図書券1000円分………8名を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき
〒108 東京都港区高輪2―19―13NS高輪ビル ソフトバンク㈱
『BEEP! メガドライブ』編集部(○○○○○コーナー)係まで
*住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

11月号のゴメンナサイ

SORRY SIR

●11月号では以下のように多くのページで間違いがあり、読者のみなさま、ならびに関係各社の方々に大変ご迷惑をおかけしました。慎んでお詫び申しあげます。
●P.56~57の「新TVゲーム市場最前線」でゲームのタイトル名等の表記にたくさんの間違いがありました。ウルフチームの方々ならびに読者のみなさまに深くお詫び申し上げます。
●P.62~64の特集記事で、ゲーム画面の写真に多数入れ違いがありました。また、P.62の押谷副部長の写真に間違いがありました。深くお詫び申し上げます。
●P.74~75の「ホットメニュー・シャイニング・フォース」の田川佳紀さんと吉田英博さんのお名前が入れ違っていました。深くお詫び申し上げます。
●P.86のアンケートハガキの書き方の⑦の項目でBEメガデータランドとドッグレースが③番になっていました。
●P.110で美樹本晴彦氏のお名前が、春彦になっておりました。大変申し訳ございません。

10月号 プレゼント 当選者発表

①ギャラクシーフォースII(5名)
宮崎県・湯浅将文、佐賀県・柴田嵩、京都府・出川敏樹
新潟県・安藤隆行、愛知県・溝淵真吾
②エル・ヴィエント(5名)
岐阜県・小野木聖、埼玉県・木口忠司、静岡県・榊原理人
東京都・国宗清二、秋田県・伊藤邦男
③レンタヒーロー(5名)
香川県・西田朝代、北海道・阿部恵一、北海道・近藤政彦
兵庫県・西口明人、群馬県・斉藤典
④戦場の狼II(5名)
東京都・高本優、兵庫県・上月健史、大阪府・山崎勝宏
京都府・栗本玲子、広島県・戸塚謙治
⑤パット&パター(3名)
宮城県・鈴木輝也、東京都・清水伸夫、愛媛県・宮本伸一
⑥対戦型大戦略G(3名)
岐阜県・森義隆、鳥取県・赤井紳介、高知県・岸田勇二
⑦SOUND STORY OF SHINING AND THE DARKNESS(5名)
京都府・岡田健志、兵庫県・北島匡、北海道・田崎覚子
山口県・村田誠、神奈川県・中川謙一
⑧マスター・オブ・モンスターズCD(5名)
長野県・山門宏一、新潟県・佐藤正幸、千葉県・中村和洋
神奈川県・小川浩、東京都・中川純一

★今月号びーぷるランド採用者プレゼント:(ソフト1本)石川県・舘野正明、(図書券1,000円分):埼玉県・田上達夫、京都府・角谷真、大阪府・松下大、広島県・中野陽祐、東京都・島田雅之、大阪府、大浦いづみ、千葉県・椎野豪嗣、千葉県、遠藤隆太★10月号読者レース当選者(5名):大阪府・"位高賢次、香川県・浜名智史、富山県・小野貴史、千葉県・平田良治、山口県・伊藤依利

◀ 新連載 ▶

ジャムおじさんの
本音で迫るTVゲーム業界

Writing／ジャムおじさん

前回までは数々のメーカーを回っていろいろな話をうかがった。まだまだ回り切れていないが、今回から連載コラムで再スタートを始める僕のコーナーなんだけど、まず最初は、年末にかけてユーザーの期待が高まるMEGA-CDについて考えてみたい。

第1回 MEGA-CDの光と影(1)

ゲーム業界に低迷の兆し

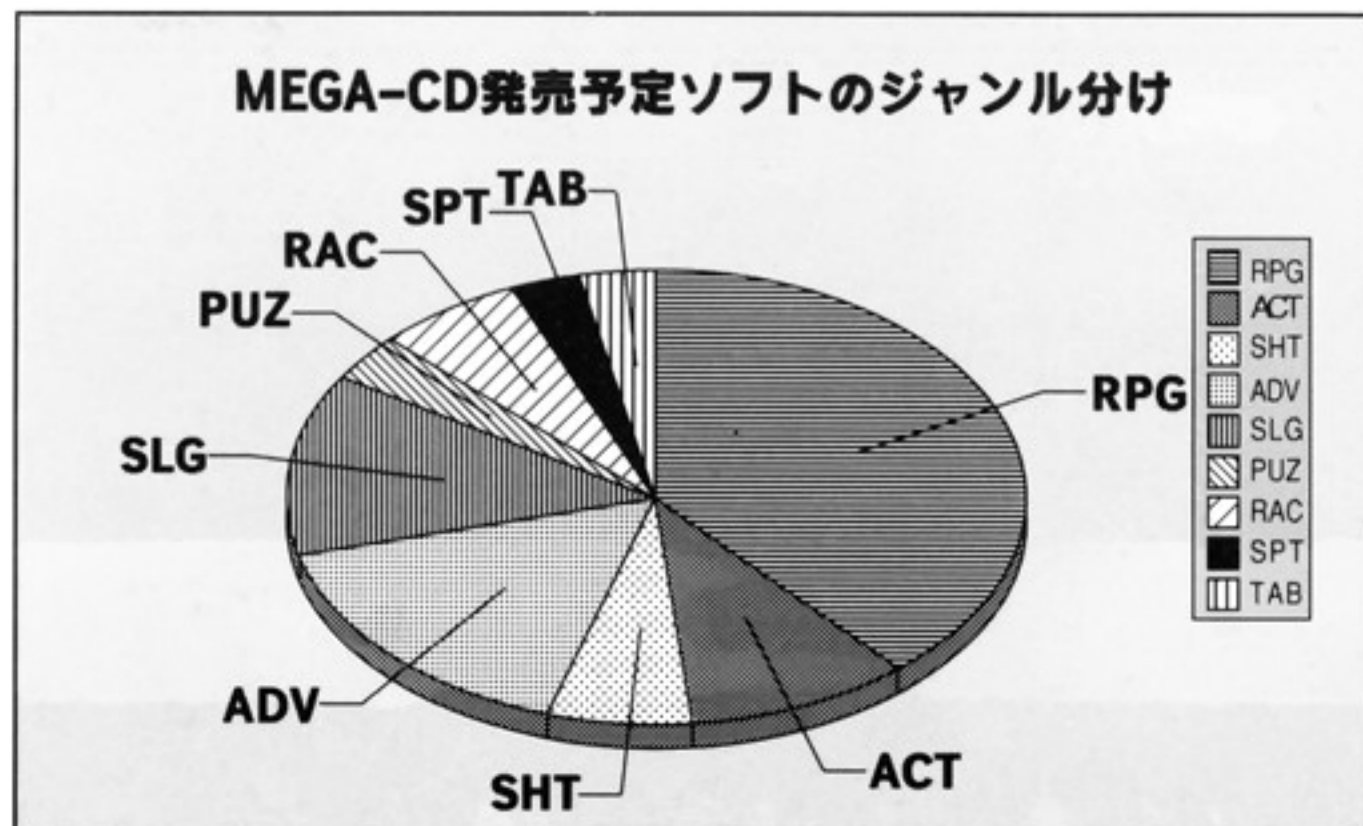
最近、やたらと元気がいいのがセガ。これは誰も文句がないところだよね。「シャイニング＆ザ・ダクネス」「アドバンスド大戦略」「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」とそれこそ極上物の良作を発表し、メガドライブの普及台数を一気に国内だけで200万台まで押し上げた。セガの今年度の予想利益は、当初の見通しより大幅に上方修正されるらしいが、この数字にメガドライブの好調が後押していることは周知の事実だよね。

しかしながら、セガみたいのは例外中の例外であり、ＴＶゲーム業界全体としては芳しい話がほとんどない。スーパーファミコンも200万台ぐらいで足踏みしている状態。初年度販売目標である300万台普及はまず無理だし、メガドライブ、ＰＣエンジンにしてもサードパーティのソフト売上げ本数は細る一方である。こうした状況が顕著になったことについては、第１に新しいハードが登場しても、何ら市場に革新的な刺激をもたらしていないことが原因だ。例えば、スーパーファミコンが登場しても、ユーザーにしてみたら、どこがＰＣエンジンやメガドライブと違うのかということになる。それこそユーザーが驚くようなソフトがほとんど出てきていない。ファミコンの続編や焼き直しでは、目が肥えてきたユーザーがこれまでのお付き合いで買ってくれるだけで、決して長続きはしない。第２には、ファミコン雑誌を中心とするマスコミのミスリードがあげられる。やたら、すごいすごいと持ち上げているがどこがすごいのか。ユーザーの期待をはずしたり、マスコミに対するユーザーの不信が、今年夏以降のゲーム雑誌離れとなって現れているのである。第３には、流通サイドにゲームを見る目がないことである。問屋は在庫リスクを負いたくないために購入するソフト数を絞り込む。すると、ソフトメーカーは１本あたりの売上げが細ると同じソフトを他機種で発売したりして、ソフトの種類で総売上げを維持しようとするのである。したがって、練りに練った良作や冒険的、革新的なソフトが出てこない。こうした悪循環がゲームソフト業界を覆い始めていると いうのが実態なのである。

MEGA-CDに求められるもの

こうした環境下で登場するＭＥGA-CDは、へたをするとスーパーファミコンの二の舞いになりかねない。市場が成熟化し、高度化しているなかで、新しいハードなら、それだけでユーザーはついてくるだろうと思っていたら、大まちがいである。

そこで、年末に発売を控えているMEGA-CDには、ジャムおじさんとしてもいろいろと注文をつけていきたい。具体的には、次号からになるが、「最も大切なのは発想の転換」ということだけは言っておこう。今や業務用ゲームからの落としや人気ゲームの続編だけでは、市場にインパクトを与えることはできない。革新的ゲームとは一体どんなゲームであろうか？僕も１ユーザーの立場からいろいろと考えていることを読者のみなさんやメーカーにぶつけていこうと思う。

	PCエンジンCD-ROM²	MEGA-CD
ハードの特性	512色同時発色による画面はメガドラを上回る。スプライト機能もある。コンパクトな本体は携帯性に優れている。やはり、ソフトの数が多いのが最大の強みだ。	フロントローディング方式によってCDをセット。６Ｍビットのバッファ RAMによって大容量のデータが扱える。また、２CPU処理可能、PCM８音源はたまらないところだろう。
サードパーティー	21社（CD-ROM²のみ）	19社（タイトル発表のみ）
タイトル	57本（11月以降）	32本（12月以降）

第18回 通信販売

価格案内（テレホンサービス） **03(3877)6241(代)** 24時間
注文 お問い合わせ **03(3877)2711(代)** 12:00〜18:00

スーパーファミコン （任天堂）
定価¥25,000(込) **¥20,300**

- ゼルダの伝説 （任天堂） 11/21 定価¥8,000(込) ¥6,400
- JOE & MAC 戦え原始人 11/下 定価¥8,500 ¥6,700
- 弟切草 （エニックス） 11/下 定価¥8,800(込) ¥6,900
- スーパーファイヤープロレスリング 11/下 定価¥8,500 ¥6,700
- SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 11/下 定価¥9,500 ¥7,500
- 雷電伝説 11/下 定価¥8,700 ¥6,850
- ダンジョンマスター 12/25 定価¥9,800 ¥7,750
- ファイナルファンタジーⅣ TEL
- 超魔界村 定価¥8,500 TEL
- 悪魔城ドラキュラ 定価¥8,800 ¥6,950
- がんばれゴエモン 定価¥8,800 ¥6,950
- スーパーマリオワールド、シムシティー 定価¥8,000 各¥6,450
- エリア88、スーパーR-TYPE 定価¥8,500 各¥5,800
- ポピュラス、スーパーウルトラベースボール、スーパースタジアム、F-ZERO 各¥4,800
- ビックラン ¥3,800
- アクトレイザー 定価¥8,000 ¥2,900

ファミリーコンピューター （任天堂）
定価¥14,800 **¥9,600**

- ラディア戦記 定価¥6,900 ¥5,050
- パチ夫くん4 定価¥8,800 ¥6,500
- F1 サーカス （ニチブツ） 11/下 定価¥6,600 ¥4,850
- ロックマン4 新たなる野望 11/末 定価¥7,800 ¥5,750
- テトリス2 定価¥6,500 ¥4,750
- スーパーマリオ3 定価¥6,500 ¥4,700
- ドクターマリオ 定価¥ ¥3,500
- おたくの星座 ¥3,500
- ドラゴンクエストⅣ ¥5,600
- リトルマーメイド、JuJu伝説、ラグランジュポイント、すごろクエスト、ロボコップ2、ドラゴンボールZ、ファイナルファンタジー3、じゅうべえクエスト、SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語、ガチャポン戦士3 英雄戦記 各¥3,150
- 忍者らホイ!、ワイワイワールド2、ハリキリスタジアム3、ファミスタ'91、北斗の拳Ⅳ、忍者龍剣伝3 各¥2,900
- 熱血硬派くにおくん、クラックス、ツインイーグル、ヘラクレスの栄光 各¥1,900

ゲームボーイ （任天堂）
定価¥12,500 **¥8,850**

- ドクターマリオ、テトリス、サガ2 各¥2,050
- ジャングルウォーズ、ジーアムス、魔界塔士サガ、人生ゲーム伝説、大戦略、熱血高校サッカー部、レジェンド 各¥1,900

各機種用付属品あります。

PCエンジン コアグラフィックスⅡ （NEC）
定価¥19,800 **¥13,950**

- 雷電 （ハドソン） 11/22 定価¥7,200 ¥5,350
- ファイティングラン （ニチブツ） 11/下 定価¥6,900 ¥5,100
- (SCD)プリンスオブペルシャ 11/8 定価¥6,800 ¥5,000
- (CD)マイト&マジック 11/15 定価¥7,200 ¥5,250
- (CD)スペースファンタジーゾーン 11/中 定価¥6,800 ¥5,000
- (SCD)ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 定価¥6,800 TEL
- (SCD)ポピュラス・ザ・プロミストランド 定価¥5,800 ¥4,250

PCエンジン用 CD ROM² （NEC）
定価¥57,300 **¥29,800**

- (CD)イースⅢ 定価¥7,200 ¥4,850
- (CD)コブラⅡ 定価¥6,500 ¥4,800
- (CD)スーパーシステムカード TEL
- (CD)バニラシンドローム 定価¥6,900 ¥5,100
- (SCD)天使の詩 定価¥7,400 ¥5,450
- (CD)モンビット 定価¥6,800 ¥4,900
- F1サーカス91 定価¥6,900 ¥5,100
- PC原人2 定価¥5,800 ¥4,200
- パワーリーグⅣ 定価¥6,500 ¥4,750
- (CD)三国志、(CD)らんま1/2、(CD)うる星やつら、ポピュラス、パワーイレブン、ワールドスタジアム'91、ファイナルソルジャー、ファイナルマッチテニス 各¥3,200

PCエンジン DUO （NEC）
定価¥59,800 **¥42,950**

- (CD)マンホール 定価¥6,500 TEL
- (CD)シャーロックホームズ ¥4,900
- 桃太郎伝説Ⅱ 定価¥7,200 ¥4,900
- 桃太郎伝説ターボ 定価¥5,810 ¥1,400
- 妖怪道中記 定価¥4,900 ¥500
- 青いブリンク、大旋風、ヴォルフィード、ヴェイグス、(CD)鏡の国のレジェンド、(CD)みつばち学園、地獄めぐり 各¥1,900
- (CD)ビックリマン大事界、ヘビーユニット、謎のマスカレード、凄ノ王伝説、サイバーコア、カイザード 各¥950

メガドライブ ソニックパック （SEGA）
限定です お早めに
定価¥21,000 **¥11,200**

- 将棋の星 11/2 定価¥6,700 ¥4,500
- ビーストウォリアーズ 11/29 定価¥8,400 ¥5,550
- ルナーク （タイトー） 11/15 定価¥6,800 ¥4,500
- ローリングサンダー2 （ナムコ） 11/19 定価¥7,000 ¥4,700
- ファンタジア （SEGA） 11/22 定価¥4,800 ¥3,150
- 乱世の覇者 （アスミック） 11/下 定価¥9,800 ¥6,500
- ソニックザヘッジホッグ 定価¥6,000 ¥3,950
- アドバンスド大戦略 定価¥8,700 ¥5,850
- シャイニング&ザダクネス 定価¥8,700 ¥3,950
- スーパーモナコGP 定価¥6,000 ¥3,950
- モンスターワールドⅢ ¥4,500
- 三国志列伝 ¥3,950
- 戦場の狼Ⅱ 定価¥7,000 ¥4,700
- ギャラクシーフォースⅡ 定価¥8,400 ¥5,850
- ポピュラス 定価¥6,000 ¥3,850
- ブルーアルマナック ¥3,850
- スーパーリーグ'91 定価¥6,800 ¥4,500
- メガトラックス 定価¥6,000 ¥3,900
- 雷電伝説 定価¥8,000 ¥6,100
- スパイダーマン 定価¥6,000 ¥3,950
- ベアナックル 定価¥6,000 TEL
- シャドーダンサー、シーザーの野望、究極タイガー、スーパーエアーウルフ、クラックス、ファイヤームスタング、ストライダー飛竜、ダライアスⅡ 各¥2,900
- ラスタンサーガⅡ、斬・夜叉円舞曲、モンスターレア、まじかるハット、大旋風、グラナダ、ゴーストバスターズ、ワードナーの森、FZ戦記アクシス、XDR、サイオブレード 各¥1,900
- イースワット、ウイップラッシュ、ダーウィン4081 各¥950

ゲームギア （SEGA）
定価¥19,800 **¥13,300**

- 専用TVチューナー ¥9,900
- 忍者外伝 定価¥3,500 ¥2,500
- アックスバトラー 定価¥3,500 ¥2,500
- ギアスタジアム ¥1,900

ネオジオ
- ネオジオ 定価¥48,800 ¥33,650
- キングオブモンスターズ 定価¥19,800 ¥14,500
- ASOⅡ 定価¥18,800 ¥13,800

●注文方法
1. テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。値段も確認して下さい。
2. 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。送料、合計金額を聞いて下さい。
3. 郵便局から、現金書留か郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように。(差額の返金はしません)
4. 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。(郵便振替の場合は15〜20日)

●代金の目安
＊ふつうのソフト＝紙バコ入りのだいたいカセットぐらいの大きさのもの。

商品代 ＋ 手数料(1本につき100円) ＋ 送料(ふつうのソフト3本まで 300〜500円)(本体とソフト数本ぐらい 700〜1100円)

●注意
- 不良品、故障の場合はメーカーのサービスセンターに直接お問合せ下さい。当店では、修理はしておりません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 15日以上たっても商品がとどかず、何の連絡もない場合は、電話でお問い合せ下さい。
- 相場のでた安いソフトは、その時々によっていろいろあります。テレホンサービスで調べて下さい。
- ホップの価格は全て消費税込みです。
- 電話をして、4日以内の消印が有効です。これを過ぎましたら、電話注文をやりなおして下さい。

あてさき 〒134 東京都江戸川区中葛西3-37-2 (株)ホップ　郵便振替番号 東京0-365589 (株)ホップ

この価格はすべて税込みです。新品のみ扱っています。　11月1日号
価格は相場によって変わる時があります。諸都合により品切れする場合があります。ご容謝ください。

緊急開催!!

ゲーマーズサミット

G-7

〔参加資格〕

- ●ゲーム博士
- ●ゲーム哲学者
- ●ゲーム探険家
- ●ゲーム戦士
- ●ゲーム評論家
- ●ゲームテクニシャン
- ●ゲーム初心者
- ●ゲーム二等兵
- ●ゲーム弱虫
- ●ゲームファーム
- ●ゲーム喰ず嫌い
- ●ゲームウ〜〜〜〜

このG－7は、ゲーム大好き人間の男性、そして女性も!?ゲームについて自由に自分の意見交換が出来る会議場です。又、これから家庭でアーケートゲームを始めようとしている人達も、コントロールBOXの選び方や基板の使用方法など、判らない事は先輩諸君からきっと親切なアドバイスが聞けるでしょう。

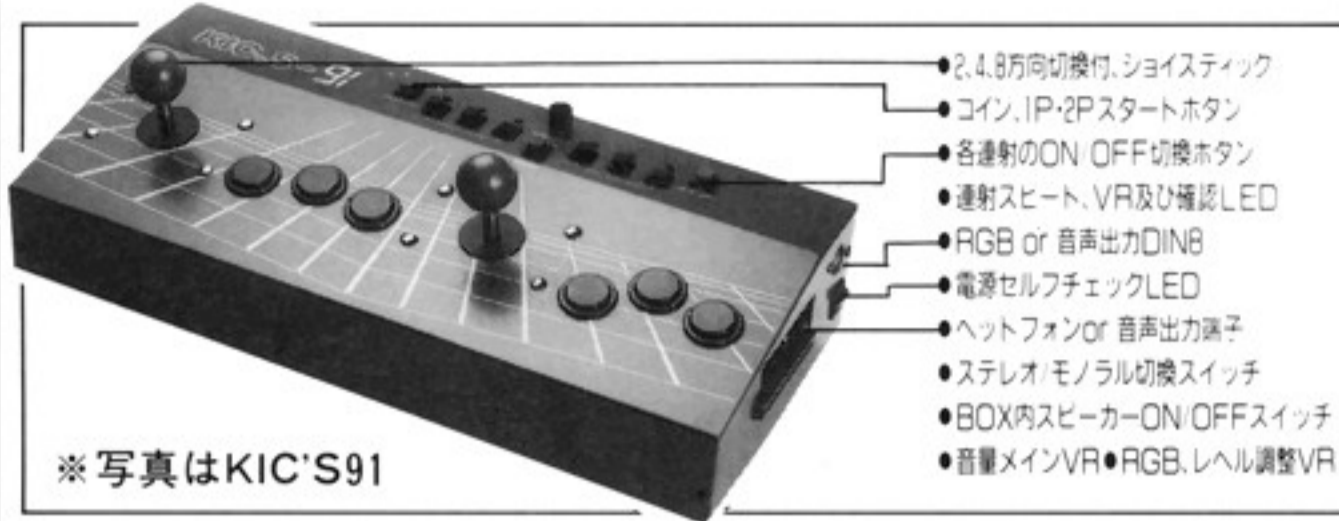
㊟このG-7は有料です。長話しには、注意しましょう。

SFII対応6ボタン-'91新発売

キックボタン連射・ケーブル付

(例)タイプAの場合￥38,000各タイプすべて￥3,000UPします。

S端子搭載でリアルな映像を実現

※写真画面はS端子出力によるものです

※写真はKIC'S91

より高画質な映像が楽しめる、S端子標準装備。

5大特長

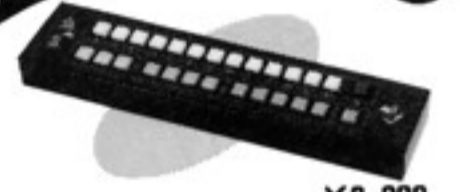
1. 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2. 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3. 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュレーター(オプション)より、ステレオモノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
4. 連射ON／OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5. 新開発、S端子対応フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

(保証期間)：お買い上げ日より6ヶ月間

今月のお買得品!!

- ●ナムコシステムI ワールドスタジアム'89 ￥35,000
- ●コナミ リングの王者 ￥15,000
- ●麻雀個人教授 ￥6,000

㊟限定品に付き電話で必ず、在庫確認をして下さい。

麻雀パネル

￥8,000

別売オリジナル（ハーネス付）
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!
各種インターフェースコードあり：ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます。

タイプA	タイプB	タイプC
￥35,000	￥29,000	￥38,000
ビデオ対応(VHF、オプション)	(RGB専用)	(タイプA、B両方対応)
付属品：ステレオコード、ビデオコード調整棒	付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒	付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用。	※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ	※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション

ⓐKIC'S縦・横変換コネクター……￥2,000
縦画面のゲームも、PVを横のままプレー出来ちゃう優れ物!!

ⓑタイプA・CのVHF対応………￥2,000
家庭用テレビ1ch／2ch使用、接続コード付。

(注)S端子出力には、V,H,F対応での使用は出来ません。

KIC'S PCBレンタルクラブ会員募集!!

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人 高価て手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい

コントロールBOX KIC'S-91 ★★★取扱販売店★★★

中部地区	宇宙堂☎052-916-1407
関西地区	テクナート☎ 06-643-7641

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料(一律￥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★ きっくす倶楽部 会員募集中!!
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい！入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

★ゲームの基板は……。
ゲームの基板は、実際にプレイしてお買求めになれます。(在庫多数)、もちろん通信販売もしています。詳しくはお電話で!!

●営業時間 午前10時～午後7時
日・祭日は昼12時～午後6時、定休日第2,3日曜日)

※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2枚を同封のうえ下記BP係までお申し込み下さい。

KIC 株式会社ケイアイシー ☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

SEGA専門店 サンタ

〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 丸石ビル ☎03-3258-9051〈代表〉

※商品は全て新品です。 ※新作ソフトは発売日にお届けいたします。

期待のディズニー! ファンタジア

サンタ価格 3,400円 11月22日発売

傑作

タイトル	価格
ソニックザヘッジホッグ	3,900円
アドバンスド大戦略	5,600円
シャイニング&ザダグネス	4,800円
ミッキーマウス	3,000円
ギャラクシーフォースⅡ	5,600円
ラングリッサ(12月)	5,200円
ザ・スーパー忍	4,400円
ふしぎの海のナディア	4,800円
アークスオデッセイ	5,000円

SEGA ゲーム・ギア

13,500円

ゲーム・ギア ホワイト キャリーバッグ・チューナーパック付 24,000円

- 配送手数料800円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,000円

- TVチューナーパック……9,500円
- 対戦ケーブル……1,000円
- カーアダプター……2,500円
- バッテリーパック……4,800円
- 電池セット……600円
- AVケーブル……800円

ゲーム・ギアー専用ソフト価格表

2,200円コーナー
ウディーポップ
がんばれゴルビー
ギアースタジアム
キティーコネクション
ザ・プロ野球
スーパーモナコ
ベルリンの壁
ポップブレーカー
ミッキーマウス
琉球

2,500円コーナー
ギャラガ'91
サイキックワールド
ドラゴンクリスタル
忍者外伝
パックマン
バット&バター
ハレーウォーズ
ヘッドバスター

2,700円コーナー
アックス伝説
グリフォン
ファンタジーゾーン
まじかるタルるーと

3,000円コーナー
エターナルレジェンド
ラスタンサーガ

3,600円コーナー
大戦略
まじかるポピルズ

SEGA メガドライブ

11,600円

ゲーム図書館 8,500円

- 配送手数料1,000円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,200円

- メガドライブ専用RFスイッチ1,600円
- アーケード・パワースティック4,800円
- XMD-1RGBユニット……3,500円
- メガコントロールパッド……1,600円
- アスキーメガパッド……2,500円
- ACアダプター……1,200円
- ビデオ入力コード……800円

好評 メガCD 受付中!!

タイトル	発売日	価格
LUNAR(ルナ)	12/6	??円
天下布武	12/6	??円
惑星ウッドストック	12/6	??円
アーネストエバンズ	12/6	??円
ソルフィース	12/6	??円
ノスタルジア	12/6	??円
ヘビーノバ	12/6	??円
フェイエリア	12/20	??円

メガドライブソフト バカ安コーナー

数に限りあります。早いもの勝ち

2000円コーナー
- アトミックロボキット
- アローフラッシュ
- ヴァーミリオン
- ヴォルフィード
- S.R.バスケットボール
- サイバーボール
- ジャンクション
- スーパーハイドライド
- 大旋風
- TEL・TELまあじゃん
- ヘルツォーク・ツヴァイ
- ムーンウォーカー
- ラスタンサーガⅡ

1500円コーナー
- インセクターX
- ウィプラッシュー
- カース
- ゴーストバスターズ
- スペースインベーダー
- ダーウィン4081
- ディックトレーシー
- バトルゴルファー唯
- ファンタシスタⅢ
- まじかるハット…/
- 四天明王

メガドライブ新作 サンタ特別価格

〈早いもの勝ち!予約受付中〉

ダブルドラゴンⅡ
12月20日発売予定
サンタ価格 5,900円

ゴールデンアックスⅡ
12月27日発売予定
サンタ価格 4,000円

乱世の覇者
11月29日発売予定
サンタ価格 6,700円

ドナルドダック
12月20日発売予定
サンタ価格 3,200円

ファンタジア
11月22日発売予定
サンタ価格 3,400円

新作ソフト価格〈予約受付中〉

タイトル	発売日	価格
ビーストウォリアーズ	11/29	5,800円
ローリングサンダー2	11/19	4,500円
ルナーク	11/22	4,500円
エグザイル	12/6	5,800円
忍者武雷伝説	12/6	5,800円
ファイティングマスターズ	12/6	4,500円
三国志Ⅱ	12/10	11,600円
太平記	12/13	5,800円
信長の野望	12/20	9,000円
中島悟のF1GP	12/20	5,200円

メガドライブ専用特売コーナー

タイトル	価格
アウトラン	4,500円
イースⅢ	5,900円
ESWAT	2,500円
ヴェリテックス	3,000円
宇宙戦艦ゴモラ	5,100円
エイリアンストーム	4,000円
エル・ヴィエント	5,800円
エレメンタルマスター	3,500円
ガイアレス	4,000円
火激	4,600円
球界道中記	4,200円
究極タイガー	4,000円
空牙	5,600円
クラックダウン	2,500円
ゲイングランド	2,500円
コラムス	3,500円
三国志	4,800円
サンダーフォックス	5,200円
斬～夜叉円舞曲	3,800円
JMフットボール	3,500円
ジノーグ	3,500円
雀偵物語	5,200円
シャドーダンサー	2,000円
上海Ⅲ	4,000円
ジュエルマスター	3,600円
将棋の星	4,500円
ストライダー飛竜	4,200円
ストリートスマート	4,200円
スーパーエアウルフ	3,500円
スーパーハングオン	4,200円
スーパーモナコGP	4,200円
スパイダーマン	3,600円
セイントソード	4,500円
ゼロウイング	4,800円
戦場の狼2	4,500円
ソードオブソダン	3,300円
ダイナマイトデューク	3,000円
大魔界村	4,800円
ディノランド	3,800円
ハード・ドライビング	3,000円
ファイヤムスタング	3,900円
ファステスト1	4,800円
ブルーアルマナック	4,800円
ブロックアウト	4,000円
プロ野球'91	4,400円
ベアナックル	4,000円
ポピュラス	3,500円
マーベルランド	4,800円
マスターオブウェポン	4,200円
マスターオブモンスター	5,300円
ミッドナイトレジスタンス	4,800円
メガトラックス	3,600円
モンスターレアー	2,500円
モンスターワールドⅢ	4,500円
雷電伝説	5,200円
レッスルウォー	3,600円
レンタヒーロー	5,600円
ワードナーの森	4,000円

マークⅢ・マスターシステム メガドライブ(メガアダプタ使用)対応ソフト

数に限りあります

●無料コーナー
ギャラクティックプロテクター
め組レスキュー
メイズウォーカー

●300円コーナー
星をさがして
あんみつ姫　アシュラ
剣聖伝
アレックスのミラクルワールド
グレートフットボール

●500円コーナー
アフターバーナー
ロードオブソード
熱球甲子園

●その他のコーナー

タイトル	価格
ファミリーゲームス	1,500円
アレスタ	〃
忍	〃
サンダーブレード	〃
スペースハリア	2,000円
ダブルドラゴン	2,500円

マークⅢ・マスターシステム 欧米バージョン アダプターAD300必要

(AD300-2,500円)

タイトル	価格
チョプリフタ	3,600円
ブラックベルト	〃
ゴーストバスターズ	〃
ワールドカップイタリア	〃
上　海	〃
ワールドゲームス	〃
サマーゲームス	〃
コラムス	〃
ドラゴンクリスタル	〃
アウトラン	3,900円
ワンダーボーイ モンスターランド	〃
カリフォルニアゲームス	〃
獣王記	〃
アメリカンベースボール	〃
カジノゲームス	〃
ビジランテ	〃
タイムソルジャー	〃
ワンダーボーイⅢ	〃
クラウドマスター	〃
テニスエース	〃
ダイナマイトダックス	〃
デッドアングル	〃
スクランブルスピリッツ	〃
サイコフォックス	〃
バトルアウトラン	〃
スラップショット	〃
ダブルハーク	〃
エリアアサルト	〃
ESWAT	〃
スーパーモナコGP	〃
アレックス忍ワールド	〃
ゲイングランド	3,900円
サブマリンアタック	〃
ジャングルファイト	〃
サイバー忍	〃
ムーンウォーカー	〃
ミッキーマウス	〃
エースオブエースズ	〃
大魔界村	〃
フォゴトンワールド	〃
ディックトレーシー	〃
ヘビーウエイトチャンプ	〃
サイキックワールド	〃
ランページ	〃
ボンバレイド	〃
R・C GP	〃
スパイダーマン	〃
ボナンザブラザース	〃
エイリアンストーム	〃
ランニングバトル	〃
ゴルフマニア	4,200円
R-TYPE	〃
ゴールデンアックス	〃
ギャラクシーフォース	〃
ストライダー	〃

※以上の欧米バージョンソフトはGGアダプターを使用すればゲームギアで遊べます。

光線銃用ソフト

タイトル	価格
シューティングギャラリー	3,600円
ギャングスタータウン	〃
ランボーⅢ	3,900円
アサルトシティー	〃
光線銃	3,000円
SGコマンダー	800円
コントロールパッド	700円

申し込み方法

電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意

商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

- ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
- 配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
- サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
- FAXでのご注文は24時間受付しております。03-3252-8456(TELは受付10:00～20:00)
- マスターシステム欧米バージョンの裏ワザ希望の方は往復ハガキにてお問い合わせ下さい。
- 業者の皆さんへ、新品の買い取り致しますのでお問い合わせ下さい。

BEEP!メガドライブ 12月号特別付録 1991年12月1日発行 第7巻12号通巻84号

最新作のホットメニューを宅配します

BMHM
BEメガホットメニュー

PART1

グルジア王の秘宝
アイ ラブ ドナルドダック

名作「アイ ラブ！ ミッキーマウス！ふしぎのお城」から1年。今度のディズニーキャラは、ドナルドダック！ おなじみの仲間たちの助けを借りて、ドナルドが世界各地で大冒険。ここには、愛と勇気と大きな夢があふれています。どうぞ、お楽しみを！

セガ／12月20日発売／4,800円／ACT／4M

夢と冒険のディズニーの世界へようこそ！

●世界中を大冒険！

Hello！ 世界で最も有名なキャラクターを紹介するぜ。レディース&ジェントルマン、ジス・イズ・ドナルドダーック！ 今回のゲーム化は何たってグラフィックの充実したMDだぜ、ベイベ。Mr.ドナルドのハンサムフェイスも引き立つぜ、ハニー。

肝心のゲーム内容を紹介するぜ。まあ、簡単にいっちまうと、世界中を駆け巡って秘宝を手に入れようってわけだ。移動はなんと、自家用飛行機さ。ビートギャング団の間抜け野郎に、秘宝は渡さねえぜ！

●アメリカ

どうだい、いきなりアメリカっぽいだろ。そりゃそうだ、アメリカなんだから。まずは、ここで腕ならし。

●トランシルヴァニア

不気味な沼地の奥にあるドラキュラ城へ行かなきゃならない。幽霊も出るらしいんだ。

●メキシコ

サボテンの荒野を突き抜けて、謎の遺跡に入って行くぜ。遺跡に入るには、カギが必要なんだってさ。

オープニングは、まるでディズニー映画を観てるみたいだろ。もちろん音楽のほうもイカしてるぜ。これでたったの4800円(税込み)。

ドナルドダックの武器は、このシュッポンだ。一定時間、敵の動きを止められるのさ。誰だ、便所掃除なんていってるやつは！

アイテムほしいっ！

●とうもろこし

これも武器になるから、たっぷりためておこうぜ。

●アイスクリーム

ライフ回復のご馳走。全回復するには、肉をとれ！

●1UP

コンティニューはもちろんあるけど、やっぱりうれしい1UP。

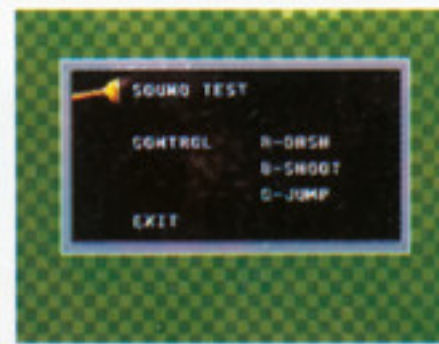
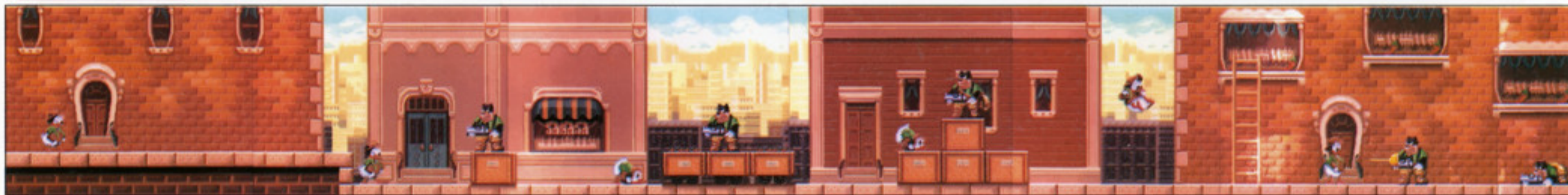
●とうがらし

5つ食べると、一定時間無敵になるのだ。か、辛いっ！ アイテムは他にもいろいろあるのだ。

ヒコーキで世界中を飛び回れっ！

アメリカ

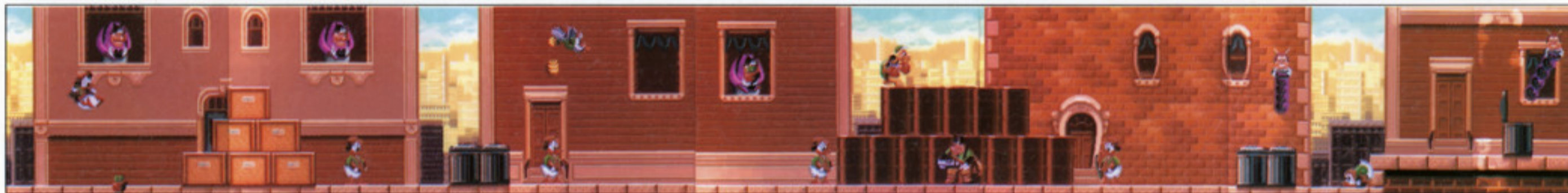
●街のイカしたドナルドダック

ＯＫ。それじゃあ、まずはアメリカのステージから紹介するぜ。とりあえずは、ここで操作をしっかりマスターしてくれよ。

ダッシュ、ショット、ジャンプ、君の思いのままに設定してくれ。

to A▶

武器はシュッポン

ドナルドダックの武器、シュッポンは、その名のとおり「シュッポン」と敵に吸いつくのだ。一定時間、敵の動きを止められるぜ。すたこらと、先を急げ！

とうがらしは辛い！

ここでは、とうがらしが次々に手に入るのだ。はしごを登って、食べに行こう。残り無敵時間は、画面下のTemperメーターを参考にすればグー。

A

to B▶

頭上注意

2階の敵に気をつけろ！　上から植木鉢を次々に落としてくるのだ。まったくいかれたヤツだぜ！

ハチの巣

巣をくわえた鳥が飛んで来たら要注意。真上から巣を落としてくるぞ。巣の中はハチだらけでえい！

ゴミバケツからボヨーン

左右のゴミバケツを往復する謎の虫。攻撃してこないので、タイミングを見計らってパスすればOK。こいつら、何が楽しいんだー！

GOAL

B

ミッキーマウスANDドナルドダック

キャラクターゲームの最高傑作と絶賛されたアイ　ラブ！　ミッキーマウス！の続編ともいえる今回のドナルドダックだが、はたしてどちらが優れているのか？　なんて、ヤボなことはいいません。ミッキーで我々を驚かせた、美しいグラフィックとアニメ映画的演出は健在。再びディズニーの世界を満喫できる。

まさに夢を売るゲームだった「アイ ラブ！ミッキーマウス！ 不思議のお城大冒険」。凝った演出にびっくり。

一瞬見られる、ミッキー＆ドナルド夢の競演。ほんとに実現すれば、史上最強のゲームになること間違いなし。

この先は通行止め

意外と短いステージだったなーと思った君は、まだまだ甘い。ここから先は、あるアイテムを手に入れないと進めないのだ。とりあえず飛行機をよんで、別の国へ行こうぜ。飛行機をよぶときは、旗のところから。次にアメリカに戻ってきたときは、もちろんここからスタートってわけさ。

ようするに、「あっち行ったりこっち行ったりゲーム」なんだよ、これは。

メキシコ

●サボテンの花さく西部から

オーライ、それじゃあ次はメキシコへでかけようぜ。このステージでは、いきなりサボテン野郎が行手をふせぐのだ。トゲトゲの体を分裂して攻撃してくるとんでもない奴さ。シュッポンで先手を打つべし。余裕が出てきたら、グレートな背景もながめてくれよな。

あり地獄の上においしいアイテム群発見。巨大なあり地獄君は岩をぶんぶん投げているので、そいつを足場にしてごっそりいただけ！ 足元注意!!

ドクロマークのスイッチを越えると、問答無用で足元を火花が走るぞ。ジャンプでよけなきゃ、クリスマスの七面鳥みたいになっちゃうぜ。

ここから先は、カギを手に入れないと入れないんだってさ。しょうがないから、またまた次の国を目指し、自家用飛行機を飛ばせ！

トランシルヴァニア

●不気味な森をぬけて

かの有名なトランシルヴァニア。なんで有名かって、そりゃ決まってるさ。あのドのつく伯爵だよ。いるんだろうな、ここにもきっと。ここにいる銃をもった敵は、まっすぐ飛ぶ弾じゃなくて、ポトン、ウニョウニョって感じのスライムを撃つのだ。

こいつがウニョウニョスライムを撃ってくるやつだ！ シュッポンで敵の動きを止めたあとスライムにやられちゃうなんて、間抜けなことのないように。

おっと、いきなりコウモリだ。しゃがんでよけろ！ やっぱり、ドのつく伯爵の雰囲気だなあ。空を飛べるからって、いばるんじゃないぜ!!

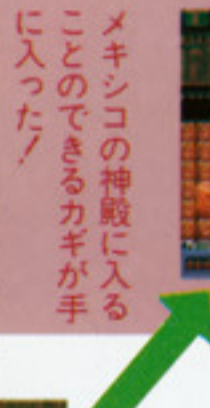
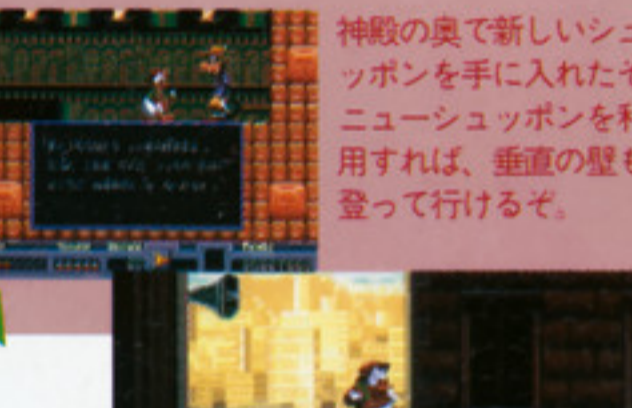
ほら！ やっぱりあったぞドラキュラ城。ドナルドダックの血なんか飲んでも栄養にならないから、出てくるなよ……。

おっと、壁を壊すアイテムがなければ先へ進めないんだってさ。いやあ、残念、残念(笑)。

●仲間とアイテム

アメリカ、メキシコ、トランシルヴァニアとまわったけど、どこも途中までしか行けなかったぞ。どうしよう？ もう一度アメリカに戻ってみるか。何か道が開けるかも。ここからの二周り目は、仲間たちがいろいろ役に立つアイテムをくれるのだ。どこで何が必要だったかは、覚えているだろ？

メキシコの神殿に入ることのできるカギが手に入った！

神殿の中を進むには、知恵と勇気が必要だ。キミは大丈夫だよな。

神殿の奥で新しいシュッポンを手に入れたぞ。ニューシュッポンを利用すれば、垂直の壁も登って行けるぞ。

こんな壁だって、撃ちこんだシュッポンにボヨヨーンと乗ればOKさ！

この空中散歩をクリアすれば、とうとうドラキュラ城へ入れるアイテムが。

このバブルガンは、障害物を消すことができるのだ。シュッポンと併用すること。

●ドラキュラとの戦い

ドラキュラ城の中は水中ステージあり、だましステージありのムズカシ面。頭を使わなければ、簡単にはクリアできないのだ。

でっかい幽霊が分裂するのだ。不死身のいやなやつ。

冒険は始まったばかりだ!!

ドラキュラ城の最後に待ちかまえているボス、ドラキュラ伯爵を倒せば、新しい世界地図が手に入るぞ!! 新しい地図には、南極、エジプト、他4ステージが記入されているらしいぜ、ベイベ。ここから先は、君の腕でな。それじゃあ、See You Again！

ゴールデンアックスⅡ

格闘アクションゲームの名作が帰ってきた！
主なシステムはそのままに、マップ、魔法攻撃、敵キャラなどゲーム内容を一新している。もちろん3人の勇者は前作と同じ。
ファンの期待を裏切らない出来に仕上がっている。

セガ／12月27日発売予定／6,000円／ACT／4M

パワーアップして復活

やっぱり出た、てな感じでゴールデンアックスが堂々復活！　3人の勇者がモンスターどもをばっさばっさとなぎ倒していく豪快なアクションゲームだ。

システムはほとんど変わらないが、魔法の種類や特殊攻撃を新しくしたり、ティリス姉貴のコスチュームをぐっと色っぽくしたりとビジュアル面をかなり改良している。

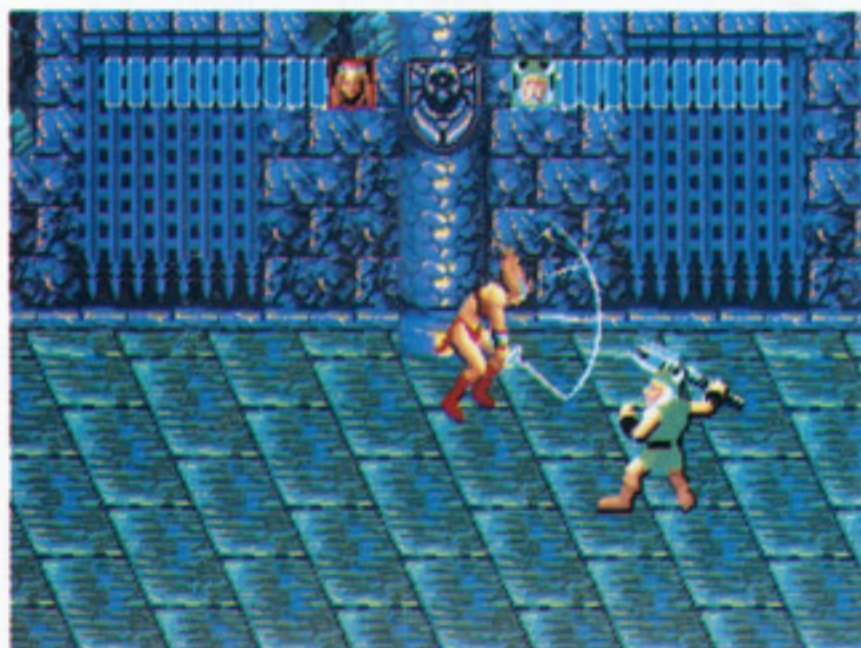
美しいビジュアルはより美しく、そうでないものは豪快に。たくさんの敵に囲まれたら魔法を使え！

コスチューム

前作では白と赤のビキニに身を包んでいたティリスがⅡになって衣装替え。今度の服はぐっとお洒落。

対戦モードも健在

仲間割れか、裏切りか、仲間同士で繰り広げる血塗られた戦い、ではなくてただの稽古なんだけどね。

対戦モードでは魔法が使えない。魔法書を入手できないからね。従っていちばん有利なキャラは、格闘専門のギリアスじいさん。対戦するときにはこいつを選べ！

新たな戦場！迫りくる魔物!!

ステージ・1　まずは肩慣らし

足げりっ！

河縁での戦いだ。村人を襲っている魔人どもを蹴散らせ！　ここの敵はＨＰこそ低いが、攻撃力は決して悪くない。あなどると痛い目を見るぞ。手前側の地面のないところは奈落（ならく）の底への直通通路。うまく敵を放り込めれば一撃で倒せる。大ボスはモーニングスターを振り降ろしてくる牛男。うかつに近づくとペシャンコにされるぞ。

もっとも一般的な敵。3人くらいで徒党を組んで現われ、ただひたすら獲物を振り回してくる。体当たり攻撃だけ避けていれば難なく倒せる。

竜に乗って現れたり、魔法の球を投げてきたりと小ずるい手を使ってくる。ダメージを受けるたびに魔法書を1冊置いていくぞ。

モーニングスター

ステージ・2　魔法をためこめ！

荘厳な建物の前で行なわれる死闘。

敵は骸骨系が多い。もちろんステージ1よりもぐっとパワーアップしていて、何度もノックアウトしないと死んでくれない。攻撃力アップできない対策として、途中現われる竜を手に入れたり、魔法書をためこんだりするように。大ボスは赤銅色の甲冑。魔法でザコどもに相当なダメージを与えてから望もう。

しっぽっ！

赤銅色のよろい!!

ピンク魔法使いはいいカモ。本をたくさん持っているぞ。

右上角の柱の所にいると、敵が一体ずつかかってくる。

勇者再びっ！

魔人どもの襲来により再び立ち上がった3人の勇者。魔法向き、格闘向きとそれぞれクセがあるので自分にあった戦士を選ぶことが大切だ。

アックス・バトラー

一見強そうだが、実は格闘も魔法もそこそこできる〝帯に長し、たすきに短し〟型の戦士。

前方と後方の敵を叩き斬る特殊攻撃は囲まれたときに有効だ。

魔法は大ボスとの戦闘に利用。

ティリス・フレイヤー

魔法攻撃が得意な色っぽ～い元王女さま。彼女の国ファイアーウッドは魔人に襲われ滅びてしまった。

最強の炎の魔法を操るが、接近戦は苦手。

6段階でパワーアップ。

ギリアス・サンダーヘッド

まわし蹴り！

接近戦が得意な元気じいさん。ティリスの師匠でもある。魔法は大して使えないが、すばやさや攻撃力はほかの戦士の数段上をいく。お買い得なキャラだ。

MAGIC

豪快な岩降らしマジック。強烈！

ゴールデンアックスII

泥棒だ！ 殴れ！ 蹴れ！ たたっ斬れ!!

ボーナスステージ。蛙(かえる)やかたつむりに化けて魔法使いが現れる。叩き斬ると肉や魔法書をボロボロ落としていく。

戦い終えて火の傍(そば)で体を休めていると、こそ泥が忍びよってきた。ぶっ叩くと盗んだものを落としながら逃げていく。肉は体力、魔法書はＭＰを回復する。

キミの成績は？

１ステージが終了すると、次のステージに移る前に今までの成績が表示される。

どのくらい効率よく、何人の敵を倒したかで成績は決まる。

２人でプレイしていると、うまいプレイヤーと下手なヤツとの差がはっきり見えて笑えるぞ。

成績表示とともに水晶に次に向かう地が表示される。

ファンタジア ミッキーマウス・マジック

「アイ　ラブ！ミッキーマウスふしぎのお城大冒険」に続き、ディズニーとセガがまたまたやった！その名も「ファンタジア」！ もちろん、ディズニー映画の大傑作、あの詩情あふれる感動が今よみがえる！

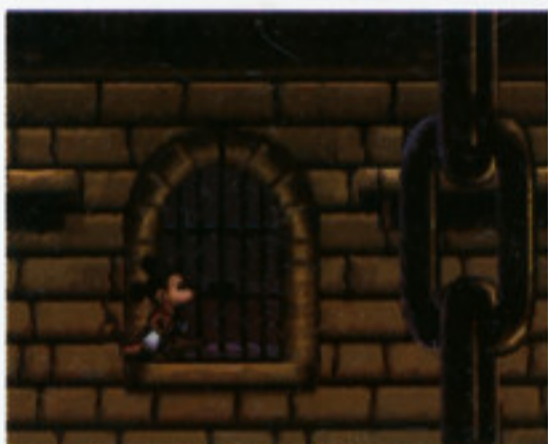
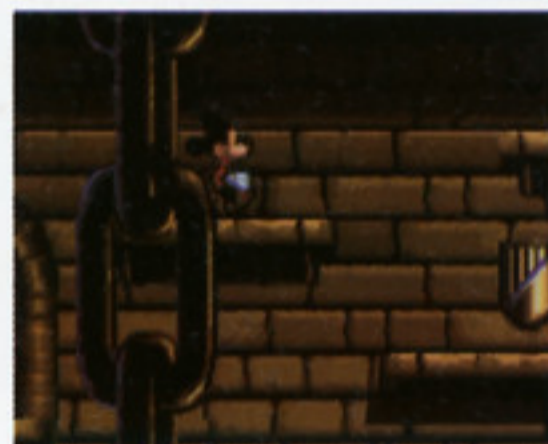
セガ／11月22日発売／4800円／ACT／4M

音符を追いかけてミッキーマウスの冒険が始まる

「アイ　ラブ／ミッキーマウス／ふしぎのお城大冒険」の美しくて華麗なアクションのとりこになったキミたちに送る、「ファンタジア」がついに発売決定／

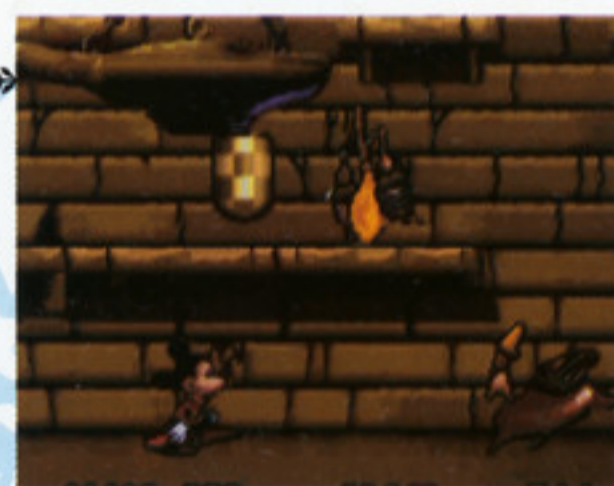
今回、ミッキーはなんと魔法使いの弟子になる。魔法の先生のいいつけで、魔法のシンフォニーの楽譜の番をすることになったミッキーだが……ついウトウト眠りこんでしまった。気がつくと、さあ大変、楽譜の音符が盗まれてしまった／　これはきっと、はげ山の悪魔のしわざにちがいない／　音符を取り戻すためにミッキーは冒険の旅に出ることになったのだ／　今回はどんな冒険が待っているのか？

あっと驚くグラフィックとサウンド！

今回のグラフィックとサウンドもキミをあっといわせるできになっているんだ。グラフィックを見て一番驚くのは、マイキャラが背景と背景の間にいるということだ。つまり、ミッキーの前をデッカイ背景がスクロールするんだ。これにはビックリ／　また、サウンドも映画同様、クラシックがふんだんに使われているもの新鮮だぞ。

手前のくさりにご注意。これが画面の一番前にあるんだ。すげエ、デカいよなあ。

ほらほら、重ね合わせで動いた動いた／　このため、マイキャラが見えなくなる。ドキドキするぞ。

これが、ステージ開始前の場面。映画とよく似ているんだ。見た人なら大感動間違いなし／ ここもいい音楽がかかるんだ。

見よ！　ミッキーの多彩なアクション！

さすがミッキー、今回は魔法使いの弟子だけあって、２種類の魔法を使うことができる。それぞれの魔法を出すときのミッキーのしぐさが、とってもかわいいんだ／　だから、ぜひキミたちにもプレイしてほしい。また、敵を踏みつける攻撃もできるので、どの場合にどんな攻撃をしたらいいか、と考えるのもいいね。

これまた、個性的な敵ぞろい／ なかにはやっつけないで、じっと見ていたくなるヤツがいる。やはり、アニメに忠実に作られているね。

ジャ～ンプ！

ジャンプは、アクションゲームの基本中の基本／　この動作ひとつ取っても、絵になる動き方をするんだね。

ヒップアタック！

ジャンプして、十字キーを下に入れると、このように敵をやっつけられるぞ。連続踏みで倒すと気分爽快／

マジックショット 1

片手をカワイ～ク上げると、マジックショットが敵を襲う。

マジックショット 2

両手をパシッと振ると、もっと強力な魔法で敵を倒すことが可能だ。

STAGE1～2の華麗な世界を見よ!!

STAGE1 ー水の世界ー

なんと美しい水辺のアクション!!!

このステージは魔法使いの館から始まる。いきなりたくさんの敵がドーンと出現／　あわてずに進んで行きたいもんだね。

館を出ると、いよいよ水辺でのアクションだ。空中リフトや滝があって、かなり、ハードなところもあるんだ。

●まずは魔法使いの館だ／●

いきなり、得体のしれないヤツが大勢襲ってくるのにびっくりするかもしれない。ポイントは、手前の背景にマイキャラが隠れたときに注意すれば平気。いろんなアイテムも隠されているのでゆっくり進んでみようではないか。

こんな感じで妙な敵がいっぱい現れる。こいつはどうやらヤカンのようだ。

この本のようなものは、マジックポイントを増してくれるんだ。

星が出たら、必ず取ろう。だって体力が回復するんだから当然でしょ。

●水上と水中面に思わずうっとり●

館を抜けると、このステージのメインが始まる。水に落ちると、ダメージを受けるのでジャンプのタイミングが勝負の決め手になる。

進んで行くと妖精が出てくる。この妖精は敵か味方か？　ちょっとイタズラ好きな感じがするんだけど、気のせいかな？

このワニは敵じゃない。こいつらの頭をうまく飛び移りながら、先に進むんだ。ちょっとムズいけど……。

妖精に触れると、なんと、水中面へ行っちゃうんだよ～。ここがまたスリル満点。とにかく、妖精にはちょっと注意だ。

STAGE2 ー地の世界ー

熱気あふれるジャングルが舞台!!

ここはまた、ステージ1とはうって変わった魅惑の世界。画面中を恐竜がところせましと暴れまくっているのだ。空から、地面から、襲いかかる恐竜どもをミッキーの華麗な攻撃でやっつけろ／

ここはまた、洞窟や砂漠などのステージがあり、まさに映画を見ているような錯覚におちいるかもしれない。

●恐竜がミッキーを襲う.!!●

ここに出てくる恐竜は、やたらと攻撃をしかけてくるぞ。だから戦いの連続／　思わずプレイに夢中になってしまうはずだ。そして、ステージの途中で、超デカの怪鳥の足が出現。これはホント、びびってしまうほどの迫力なんだから。

怪鳥が攻めてくる／　なにか爆弾のようなものを落としていくぞ。ううむ、憎たらしいヤツだねえ。

おや、ミッキーが恐竜の頭に乗っている ぞ。どうやらこいつは味方らしい。たまにはいいヤツもいるんだね。

怪鳥の足!?

うっひゃ～っ／　こりゃまたデカイ足。いったい、こいつの全身はどれくらいの大きさなんだろうね？

●洞窟は超ムズ／●

洞窟はまわりも暗いし、クリアにはちょっとムズいかもしれないよ。岩がころがってくるのは大迫力／

背景は暗いけれど、よーく見ると実にキレイな色が使ってあるよね。

おおっと／　音符が落ちてきた／　これを取るとどうなるのか？　それはプレイしてからのお楽しみ。

ファンタジア

ふし
がう者。

オイ、しゃんとして
戦え！
コラ、しっかりしろって
言うのに、
ほんとうに、もう。

パンチ、キックの乱れ打ち、
闘う男は美しい。

愛すべき動物たちを救うため、格闘技の王者が立ち上がった。パンチ、キックの雨あられで、悪漢どもをやっつけろ。

11月15日発売
価格6,800円
※消費税は含まれておりません。

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340

この

ヒラリと敵をかわして、
反撃にでる男は逞しい。

時は江戸末期、KABUKI界の支配をたくらむ"闇KABUKI"を倒すため伝説の白獅子、赤獅子が立ち上がった。

好評発売中!!
価格6,800円
※消費税は含まれておりません。

シャイニング・フォース 神々の遺産

12メガの戦略RPG「シャイニング・フォース」。その容量をもってしてもデータを圧縮して小さくまとめなければ入らないそうだ。やはりキャラのアニメーションが、膨大な量を占めているのだろうか？　てなわけで今回は敵味方キャラを紹介するっす。

セガ／3月27日発売予定／価格未定／RPG／12M+B.B

個性豊かなキャラクターをバキッと大公開！

先月号の開発者インタビューはいかがなもんだったでしょうか？　それぞれ担当ならではの苦労話とか、意気ごみなどがヒシヒシと読者の方々にも伝わったコトだろう。開発も順調なので、とにかく期待して待っていよう。

ここで、突然だが「シャイニング・フォース」の世界について整理してみよう。舞台になるのはルーン大陸。先月号でも掲載したが、全体マップは東大陸と西大陸の２つの大陸とキプロス海を含めてルーン大陸と呼ばれている。

旅の始まりは、西大陸最古の歴史を誇るガーディアナ国からだ。ガーディアナ国は、〝神々の遺産〟を守護する使命を持つ、正当な継承者として建国された。しかし、長い間続いた平和な生活のため部族たる伝統を風化させてしまい、今では規模の小さな国になってしまった。そのため、武器などの蓄えも微々たるものだが、肥沃(ひよく)な土地に恵まれ農作物は豊富だ。対するルーンファウストは東大陸にあるらしい。東大陸には先史文明があったとされてるが、ルーンファウストの存在も含めて謎の多い暗黒の地である。ガーディアナの光の軍勢はその東大陸に向かっていくのだろう。

広大なルーン大陸に展開される光と闇の戦い。今回は、その戦闘を繰り広げるキャラクターたちにスポットを当ててみた。敵味方分け隔てなく紹介するので、読んで「シャイニング・フォース」のイメージを膨らまそう！

光と闇の決闘。正反対のものが衝突した場合、どういう結果が後に残るのだろうか……。興味津々である。考えると夜も眠れないなあ。

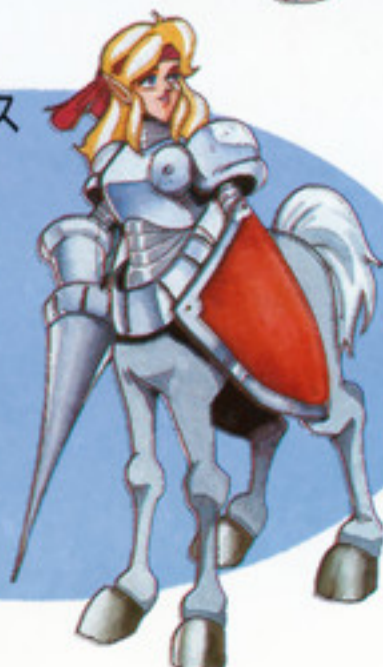
ガーディアナ"光の軍勢"の精鋭たち

光の軍勢―シャイニングフォース。総勢30名の精鋭たちは、実際にフィールド上で戦闘を行なうとき、12名に絞られる。主人公以外は、自由にパーティーを編成できるので、戦闘力のあるキャラクターで組織したり、魔法が得意なキャラクターで組織したり、楽しみ無限大の世界になるぞ。また、キャラクターによってはレベルを上げて成長すると上級職へクラスチェンジできる。ジャンジャン経験を積ませて立派な姿にしてやろう。

マックス
職業：戦士
種族：人間
このゲームの主人公で、剣の達人。魔法も使うことができる。マックスという名前は仮の名で、自分で勝手に名前はつけられる。主人公だもんね。

ケン
職業：騎士
種族：ケンタウロス
騎士としてはまだ見習いの部類に入る。マックスを尊敬してやまない純真なケンタウロスである。

ゴート
職業：戦士
種族：ドワーフ
見かけはジジイだが、気だけは若い。嵐を呼ぶと恐れられた熱血野郎だ。メイのじいやだった人。

メイ
職業：騎士
種族：ケンタウロス
ケンタウロス族のうら若き女性騎士。死んだ前騎士団長の娘にあたる。遺志を継いだのだろうか？

ロウ
職業：僧侶
種族：ドワーフ
主人公マックスの無二の親友。魔法はまだ修行中の身だが、才能はあるので期待して待っていよう。

ハンス
職業：弓兵
種族：エルフ

ガーディアナ王宮に仕えていたエルフ。弓を引かせたら右に出る者はいない。

タオ
職業：魔導士
種族：フォレストエルフ

修行中の魔導士だが、素質は高く評価されている。ガーディアナ王女のアンリと親しい仲なのだ。

ディアーネ
職業：弓兵
種族：エルフ

バストークに暮らす野性的な少女。山育ちだけにダイナミックな戦闘を見せる。怖いよ。

ザッパ
職業：ワーウルフ
種族：獣人

山の民、バストークの族長。肉弾戦をモットーとして、武器を装備せず、鋭い爪などで攻撃する。

ガンツ
職業：スチームナイト
種族：獣人

蒸気機関を動力とした鎧を着る重装動力騎士。城攻めのエキスパートとして世に名高い傭兵なのだ。

チップ
職業：僧侶
種族：キャントール

元々アルタローンに仕えていた僧侶である。同じ僧侶だが、ロウと比較すると戦闘力は劣る。魔法で勝負させよう。

コーキチ
職業：ウイングナイト
種族：人間

由緒正しい騎士の血筋を引くジジイ。飛ぶ夢に取りつかれ、50年の歳月をかけて飛行機械の研究をしている。

ルーンファウスト"闇の軍勢"の猛者

ルーンファウスト側のキャラクターはほとんどモンスターだ。元々ルーンファウストは、謎に包まれた部分が多すぎる。そういうワケだから闇の軍勢がモンスターだけではないと思われる。とりあえず続報を期待してもらうしかないだろう。全貌が明らかになるのはいつだろうか？

ドワーフ
強靭な肉体を生かした肉弾戦を得意としているが、防御力は低い。一撃必殺の斧は脅威の存在。

ダークプリースト
ルーンファウストの僧侶で、軍規に従って白い仮面で顔を隠している。魔法中心の攻撃を展開してくるぞ。

スナイパー
フットワークに優れ、遠隔から弓で攻撃してくる。ルーンナイトとペアで行動するツープラトン野郎。

パペット
邪悪な操り人形で、意志をもっているかは不明。妖魔軍団に属し、剣を振り回して攻撃してくるぞ。

ガーゴイル
石像だが、魔法により仮初めの命を吹きこまれた。完全に肉体化しておらず、一部は石のままらしい。

ヘルピエロ
ピエロは実体ではなく、変装しているだけらしい。だまされてうかつに近づくと怪我をしてしまうぞ。

ケルベロス
アルタローンの地下洞窟で長い眠りについていた地獄の番犬だ。ルーンファウスト軍に調教された。

ウォーム
数十メートルの体長を持つ巨大なミミズのミュータントだ。触覚以外の感覚器は持ち合わせていない。

ミミック
宝箱と思って開けると、途端に変身して姿を現わす。蓋には鋭い牙が生えて、脚を出して移動する。

デュラハン
首のない幽霊騎士で元はルーンナイトだった。戦闘力はルーンナイトと比べものにならないらしい。

操作系統は手慣れたシステムを継承

RPGやシミュレーションのとっつきにくい理由のひとつとして、操作系統のややこしさがあげられるだろう。いくら斬新なシステムを用いても、そのシステムを扱うための操作がわからなければゲームは何も進行しない。斬新なシステムはただのキャッチコピーになり下がってしまうのだ。操作系統は、遊んだ人にはわかるというものより、誰でも入りこめるようなとっつき安さをもったもののほうがよい。そのゲームが、たくさんの人に触れるのではなく、遊ばれる。ゲームにとってもそのほうが幸せなのではないか……。

しかし、「シャイニング・フォース」にそんな心配はいらない。「シャイニング＆ザ・ダクネス」で好評だった飛び出すアイコンを、さらに改良を加えて採用しているのだ。コマンドを呼び出すのが病みつきになるくらいの威力を誇る操作系統。そんなゲームがいままでにあったであろうか？　いやない(反語)。ちょっと大ゲサな話になってしまったが、そのくらいゲームの進行テンポを、さらに加速させる操作系統と思っていただきたい。ほんとだよ。

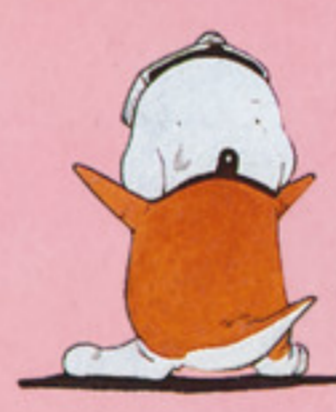
ゴブリンの背後に回りこみ、攻撃魔法を仕掛けようとしているタオ。一気に行け。

マップ表示のアイコンを操作すると全体マップが現れる。敵味方色分けされたユニットも表示されて超便利。

アイコン関係もさらなる進化を

「シャイニング・フォース」にも採用されているアイコン。アイコンの中身は、まだ確定していない。現時点では、ダジャレ系統のものが使われている。これもけっこう捨て難いんだけどね……。ただ、マップを表示するなどのコマンド内容に関してはこのまま開発が進められるらしい。楽しみだね。

ヨーグルトっていったい何者なんだ？

ガーディアナ側にいつの間にか加わっているかと思うと、いきなり敵と遊んでいたりする謎のキャラクター、ヨーグルト。敵なのか味方なのかまったく謎だらけなヤツだか、憎めない存在であるコトは確かで、かわいいとまでいわれてるそうだ。ペットとして飼われるほど従順ではなく、すばしっこい気分屋らしい。出現するたびに変わった行動パターンを示す。端から見れば芸達者なヤツだよな。

ヨーグルトのデータ

体長は80センチで、体重は10キロ前後。2本足で歩き、前足は退化して短くなっている。主に木の実を食べるそうだが、結局は雑食らしい。観察によると、泳ぎが得意ですばしこさももち合わせて、ジャンプ力もあるそうだ。頭にかぶっているヘルメットは、いつから身につけているか不明。その中身については、外したところを見た人がいないので謎らしいな。

特異な生態を探る

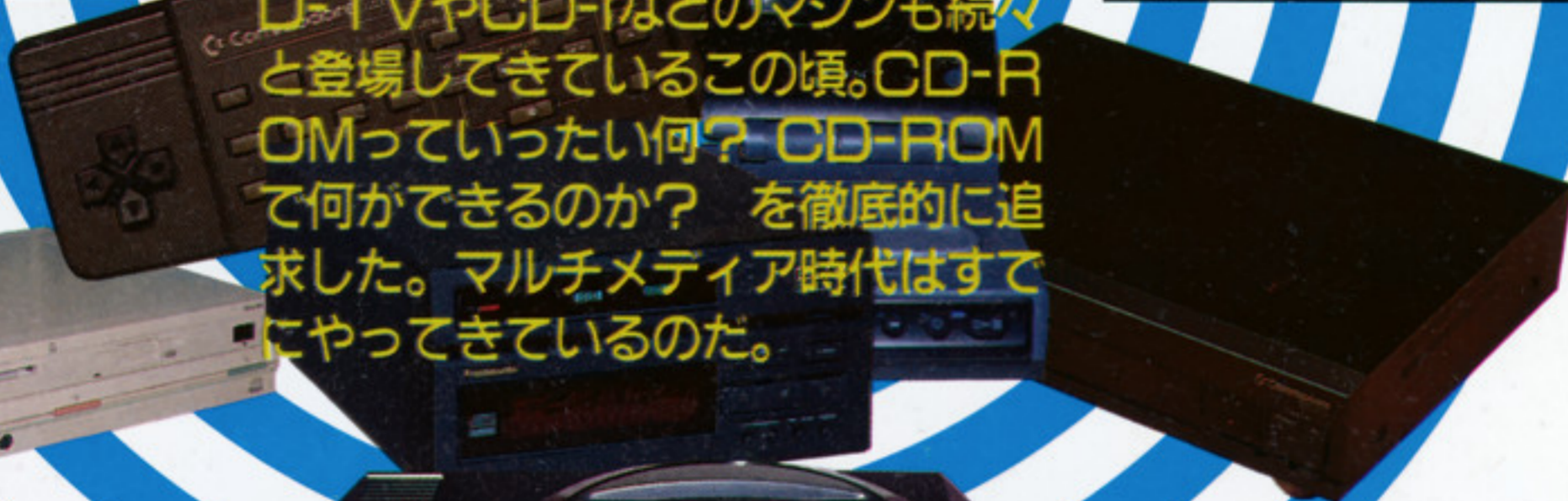
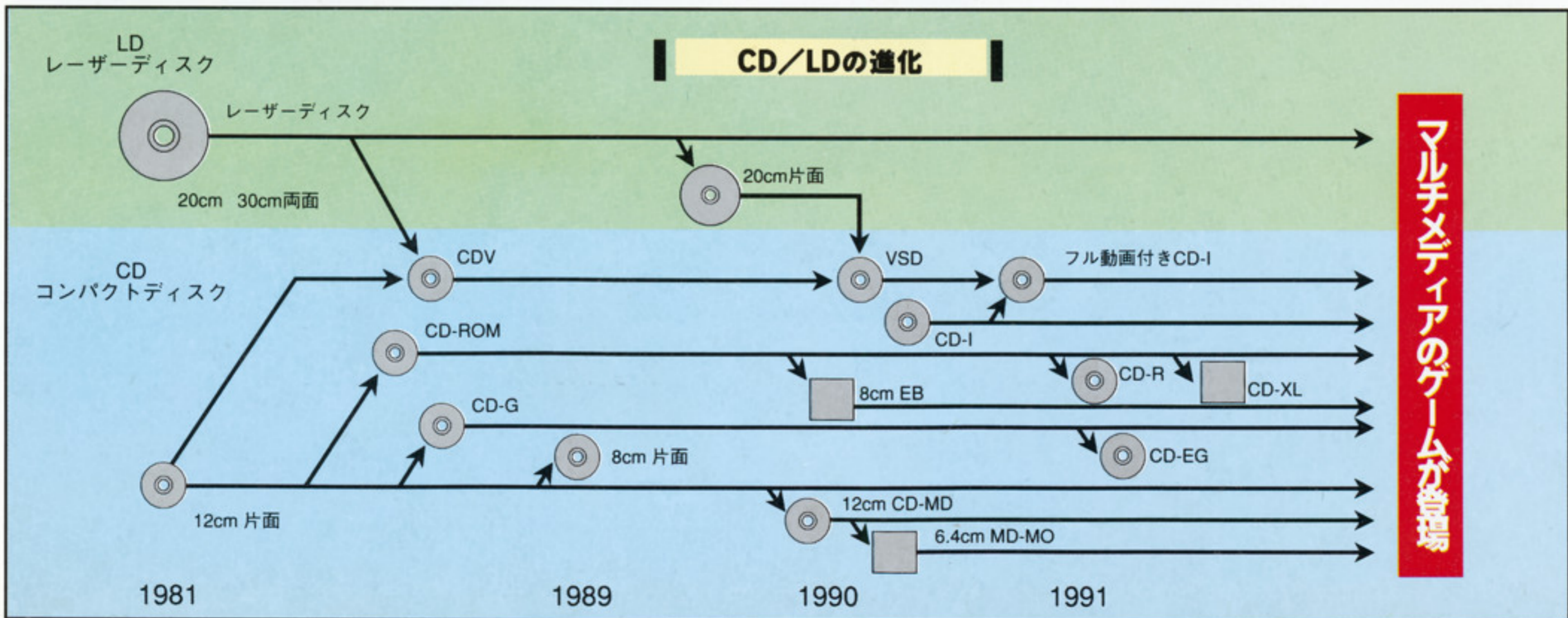
ぴゅーっ
去る

ばたっ
自分で目をまわして バタっと 倒れる

特集

マルチメディアの時代がやってきた!!

CD-ROMの可能性を追求する!

PCエンジンDuoが発売され、MEGA-CDももうすぐ発売。CD-TVやCD-Iなどのマシンも続々と登場してきているこの頃。CD-ROMっていったい何? CD-ROMで何ができるのか? を徹底的に追求した。マルチメディア時代はすでにやってきているのだ。

PCエンジンDuoが発売されたが……

9月21日、従来のPCエンジンCD-ROM²が2MビットのRAMを積み、一体型となって発売された。おもちゃショーではMEGA-CDと並んで話題を集めていたが、ゲームユーザーの反応はいかに？　また、12月に発売されるMEGA-CDはどうなるのか？

PCエンジンやや不調 MEGA-CDは？

従来の機種PCエンジンCD-ROM²の機能をアップさせ、コンパクトなボディとなったPCエンジンDuoが、MEGA-CDより一足先に発売された。果たして売れ行きはどうなのか？

発売当日、新宿のあるディスカウントショップでは、標準小売価格5万9800円が4万7000円まで下げられ売られていた。

新製品ということで、ハードの魅力に引かれたユーザーが購入したぐらいで、全体的な売れゆきはいまいちというのが現状だ。

この原因はやはりソフトであろう。RAMが2Mビットになったにもかかわらず、2Mビット対応ソフトの発売は遅れているのだ。

果たして12月に発売されるMEGA-CDはどうなるか？　ということだが、MEGA-CDのソフトも決して多いとは言えない状況。PCエンジンのようにもなりかねない。だが、CD-ROM自体は今後期待されていることは間違いない。CDI、CD-TVなど、CD-ROMが使えるマシンも増える一方だ。CD-ROMがマルチメディアの核であることは確かなようだ。

秋葉原メッセサンオー 志村省吾さんに聞く

――9月21日に発売されたPCエンジンDuoの売れ行きはどうですか？

志村　発売後3日間は売れましたね。あとは落ちついちゃいました。最近では価格も弱ってますね。対応ソフトが同時発売されてればもう少し伸びたのでは。

――MEGA-CDも本体同時発売のソフトが少ないようですが？

志村　ソフトがDuoと同じようなことだと、売れ行きも同じ経過をたどってしまうのではないかという気がします。最初はうわぁっと飛びつく人もいると思いますけど。

――店頭にCD-TVとかアミガが置いてありますが、どういった理由からですか？

志村　2階フロアは海外ソフトコーナーになってるんです。いろいろ検討したんですが、CD-TVってマニアックですから。

黒いほうがCD-TV。現在、ソフトは8種類。年内に200本という話も。

エレクトロニクスショー'91から

CD-Iプレイヤーはフィリップスが先陣切って来年2月に発売される。ゲームは「ABCスポーツ・ゴルフ」「シーザースパレス・ギャンブル」「バトルシップ」「麻雀アカデミー」とまだ少ない。10月1日から5日まで幕張メッセで開催されたエレクトロニクスショーでもCD-Iプレイヤーが数多く展示されていた。来年早々には低価格のCD-Iプレイヤーが続続と発売されそうな気配だ。

画面は液晶、ボディーも薄い。なんとこれがCD-Iプレイヤー!?

三洋電機が開発したポータブルCD-Iプレイヤー。

エレクトロニクスショーでのフィリップスブース。

マウスで操作する多機能型のCD-Iコンポーネント。

フィリップスCD-Iプレイヤーはリモコン操作。

オーディオフェア'91から

10月9日、池袋・サンシャインシティで開催されたオーディオフェア。

日本ビクターからもCD-Iプレイヤーが出展された。

CD、CD-I、LDがコンバチブルというソニーの万能プレイヤー。

マルチメディア'91から

DVIプレイヤー。集英社では『週刊YOUNG JUMP』のデモを流していた。

やっぱり、CD-ROMで忘れてはならないのがFM TOWNSであろう。

このイベントはその名のとおりマルチメディアの展示会。とくにマルチメディア媒体であるCD-ROM展示が目立っていた。実写の取り込みや画像の圧縮などをふんだんに使ったソフトが実演。今後こういったものがゲームに採用されれば……。

CD-Iってなあに?

各イベントでも数多く展示されていたCD-I、話にはよく聞くが、実態はよくわからない? もし、ゲームソフトが出てきたら、MEGA-CDの対抗馬としても考えられるCD-Iは果たしてどんなものなのだろうか? CD-Iを探ってみた。

CD-TVは米国で発売 来年はCD-Iの年に?

国内では一部でだけしか売られていないCD-TVも、実は海外ではかなり普及しているようだ。とくにアメリカでは対話型の家電製品として日本でいうビデオぐらいの普及が見込まれるといわれている。

そんななかで、フィリップスが来年2月にCD-Iプレイヤーを発売するのだ。そのCD-Iソフトのほうは50種類ほど同時発売されるという話もある。ただ、価格のほうは、ちょっと安価とは言えないようだ。

フィリップスは1986年に対話型メディアとしてCD-Iの規格を初めて公開した。1987年にはCD-Iの仕様書「Green Book」が確立した。この仕様書によるとCD-IはCDがすべて使えるという規格だった。一方、国内ではソニーがCD-Iの開発を進めていて近々発売されるともいわれている。このCD-Iでは音楽用CDをはじめ、カラオケなどのCD-Gが使えるという。つまり、このCD-Iは音楽用CDと同じように世界統一規格なのだ。だから、CD-I規格のプレイヤーであれば、世界どこでも使えるのだ。

松下電器が開発したCD-Iプレイヤーなのだ。

ところで、フィリップスは実はあのスーパーファミコンの任天堂とも提携したということは知っている人も多いと思う。両社はCD-ROM XAをベースとして開発を行っているが、ねらいはCD-ROM XAとCD-Iが共用できるということだろう。

また、アメリカではスーパーNESも発売されたこともあり、来年1月にシカゴで開催されるウインターCESでは数々のゲームタイトルが出てくることであろう。また、国内でもCD-Iコンソーシアム・ジャパンなるものができている。ここには、CSK総研、ビクター音産、NCSなどメガドラのサードパーティも参加している。そのほか各家電メーカーも参入していることから、来年はCD-Iプレイヤーが発売され、新しいマルチメディアが登場することだろう。

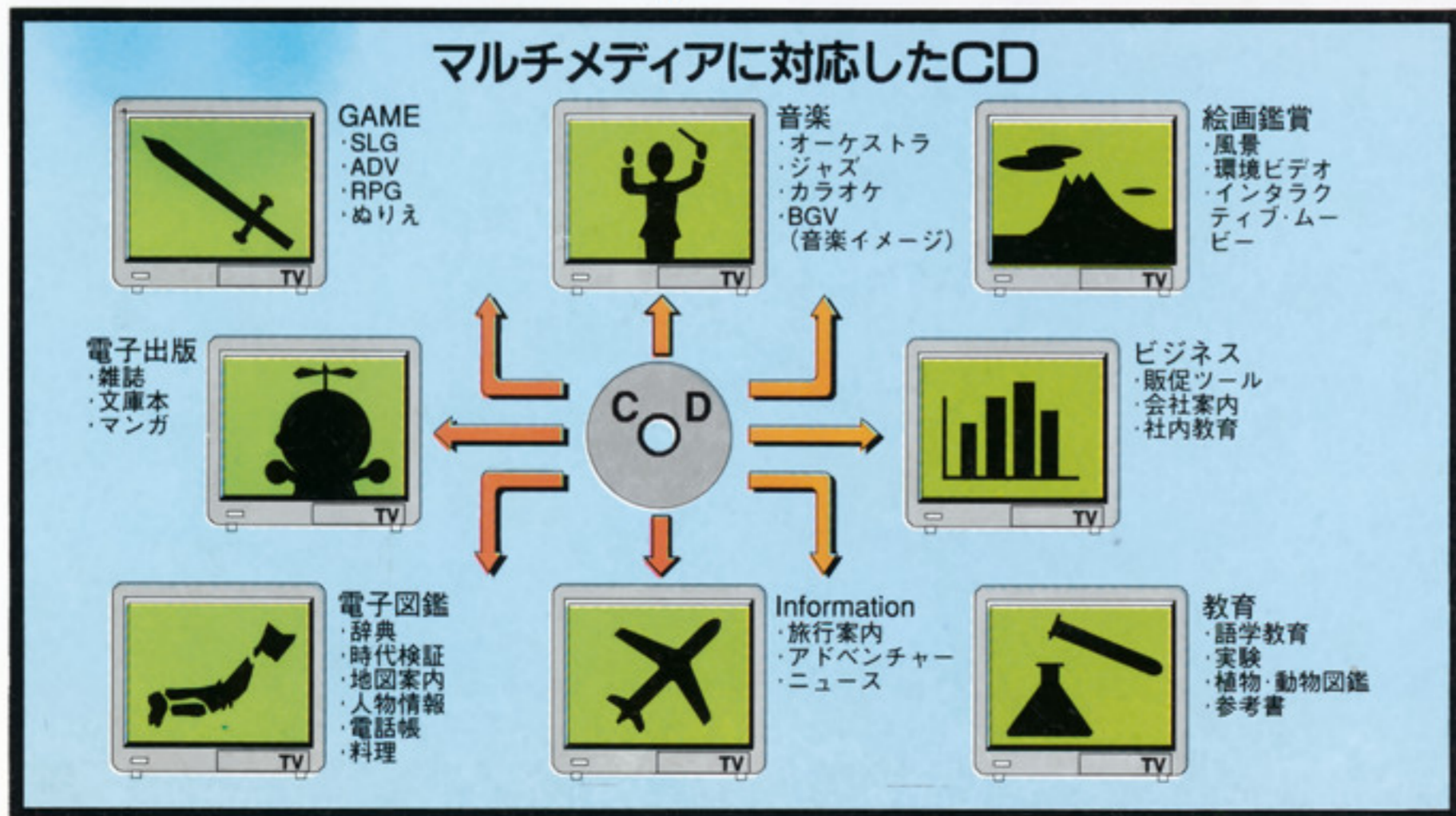
MIDI音源なども装備しているコモドールのCD-TV。ソフトも徐々に増えていきそうだ。

CDの規格はどうなっているの?

CDと一口に言ってもCD-I、CD-TV、CD-G、DVI、CD-ROM XAなどなどいろいろある。サイズでは8センチ、12センチが主流。どれもソフトは専用マシンでしか使えない。だが、いずれも音楽用CDは使用できるようになっている。しかし、基本的には同じCD媒体であることに変わりない。問題となるのは映像、音、文字がどう組み込まれているかというフォーマット形式なのだ。

CD-Iは世界標準の規格なので、国内だけではなく、海外ソフトも使用できる。

一方、CDカラオケで使われているCD-Gというものがある。これは音だけではなく、歌詞や絵が画面に出せたりできる、いわばCDとCD-ROMとの中間の存在なのだ。ちなみにMEGA-CDは、このCD-Gに対応している。

CD-ROMではむき出しのまま使用するものと専用ケースに入れるものがある。ちなみに写真はCD-TV版「レミングス」

エレクトロニクスショーのフィリップスブース。CD-Iソフトは今のところこれだけだ。

ソニーから近々発売されるCD-Iプレイヤー。(エレクトロニクスショーのソニーブースから)

CD-ROMで何ができるのか？

一般的には音楽を聞くだけであったＣＤも、映像や文字が同時に扱えるようになりＣＤ-ＲＯＭへ。大容量が扱えるうえに、圧縮技術を使えば容量制限は無限大に等しい。そんなマルチメディア媒体のＣＤ-ＲＯＭではいったい何ができるのか？

カラオケから地図検索まで幅広く使える?

セガは「MEGA-CDをAVAC構想の軸にする」といっていた。その媒体となるＣＤ-ＲＯＭはゲーム、オーディオ、映像など大容量のデータをとりまとめるのに都合がよい。一方、ＣＤ-Iでもゲーム、カラオケ、オーディオなど、いろいろな分野への利用が期待される。

ところで、ＣＤ-Iはもともと、インタラクティブ（対話型）メディアの世界標準規格なのだ。対話型といってもピンとこない人も多いと思うが、いわゆる「ゲーム感覚」といえばわかるだろう。画面に出てくるものにマウスやジョイパッドを使って応えていくかたちをいう。

このＣＤ-Iを使った世界初のカラオケ装置を開発したメーカーがある。レーシングチームではおなじみの日光堂なのだ（ちなみにMEGA-CDでも、カラオケが使えるようにMIX端子がついている）。

カラオケは、だいたいＬＤ。そのほかＣＤ-Ｇという規格があるが、これはいわゆる一般的な音楽ＣＤに簡単な絵と字幕スーパーを入れ、画面に映し出されるようにしたものだ。

カラオケのほかにも、たとえば日本地図などのデータをＣＤに入れておくこともできる。そうすることによって、マシンからのコマンドに対して自分の思った場所を入力し、実際映し出されるのだ。ということは、百科辞典や地図事典に応用できるってわけだ。

ところで、肝心のＣＤ-Iのゲームはということになるのだが、いまのところゲームらしいゲームは少ない。しかし、ＣＤ-IはＰＣエンジンやMEGA-CDのような機能をもっているだけに、これから発売されるゲームに期待されるところだ。

地図をとり込んだデータベースにも

CD-ROMでは大容量のデータが扱えるので、地図をＣＤに収めたりということには非常に優れている。ＣＤ-Iなどいわゆる対話型のマルチメディアにはもってこいといったところだろう。たとえば、「地名は覚えているのだが場所がわからない」という場合は最適だ。「地名は」という質問に答えるだけ。分厚い地図をめくらなくてもいいわけだ。現在発売されているソニーの「データディスクマン」ではいろいろなデータ検索ソフトがあるのだ。

ＣＤ-ＴＶの地図データを取り込んだソフト。アメリカではすっかり家庭用に。

11月に発売された新しい「DD-10」では辞書なんかもある。

CD-Iを使ったカラオケ？—日光堂

日光堂はＣＤ-Ｉを使った世界初のカラオケシステムを開発したということだが、果たしてＣＤ-Ｉを使うと何ができるのか？

ＣＤ-Ｉはもともと画像、音声、文字を取りこみ、プログラムすることができることはおわかりだと思う。ということはいろいろとアレンジしたカラオケが楽しめるのだ。

いまのところソフトは８種。そのうち各地の方言に対応したカラオケソフトなんかがあるのがけっこう興味深いところだろう。

また、イントロあてクイズなんかも可能となる。つまり、一定の時間だけランダムに流すというプログラムがＣＤに組み込まれるわけだ。大がかりだが、ＣＤオートチェンジャーと組み合わせると操作も楽になる。もう少ししたら、カラオケＢＯＸでこんなマシンに遭遇するかも。

全国各地の方言で「愛はかつ」を歌う？ これがＣＤ-Ｉの成せる技。

一般市民に広まっているカラオケもＣＤ-Ｉでは世界初だそうだ。

日光堂のカラオケシステム

ＣＤ-ＴＶのオープニング画面。電源を入れると映し出される。

音量やその他の設定を行う。リモコンによるカーソル操作なのだ。

実写バリバリの画面。こんなフライトシミュレーターなどいいかも？

CDのココが知りたい！

いままではCD-ROMの幅広い有効性を探ってきた。でも、知りたいことはまだまだある。いったいCD-ROMってどうやって作るのか？　そしてMEGA-CDソフトの価格は？　こんどはそれらの疑問について少し考えてみることにしよう。

How to Make　大量生産もチョ、チョイのチョイ！

サルでもわかるCDのできるまで

みなさん、おなじみトメです。MEGA-CDの発売まであとわずか。ただいまCDについて猛勉強中の僕だけど、今回はCDがどうやって作られるのかについて調べてみることにした。

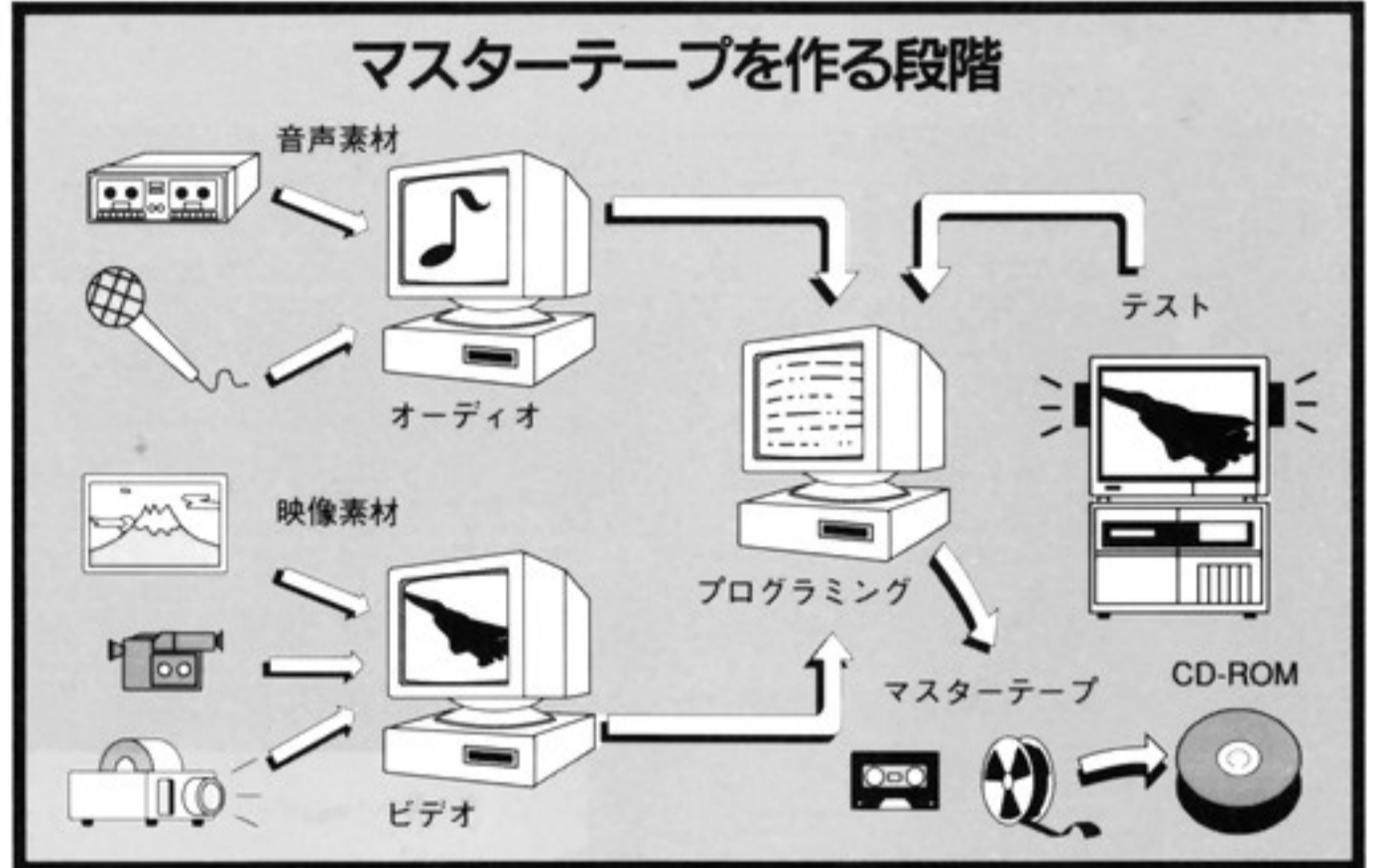
そこで訪れたのが東洋レコーディング座間工場。さっそく、CDの生産工程を見学してきたので紹介しよう。

これがお世話になった東洋レコーディング座間工場だ。ここではいろんなＣＤ-ＲＯＭを生産しているのだ。

複雑な機械が並んでいるけど、ここでは円板にアルミを張り、データを焼き付ける。その上から薄い膜をコーティングする。

ＣＤの表面にされる印刷はこの機械でやる。現在は４色印刷も可能ということだけど、将来もっとカラフルになるだろう。

プロから目視検査を伝授されるトメ。目視検査は電気的検査の済んだＣＤの外観、仕上がりを人間の目で検査する細かい作業。

最後にパッケージだ。コーティングからここまでわずか８～９秒ぐらいというから驚きだね。1日に1～2万本生産できるんだと。

出来上がり

CDは音楽専用CDもCD-ROMも工場での生産工程は、基本的に同じである。しかし、そのもとになるマスターテープの製作法はCDの規格によってちがう。

また、最近ではCDの原盤としてマスターに１度書き直せるCD-ROMを使うなどして生産効率を上げているのだ。でも、マスターを上げる苦労は変わらないようだ。

How much?　製造コストが下がった分、ソフトは安くなる!?

こうやって生産されたCDのソフトの値段はどうなるのだろう。

まず、材料費をみてみるとCD-ROMはROMカートリッジに比べて安い。しかし、生産にカセットだと５万本作るのに２～３カ月かかるのが、CDだと１週間くらいでできてしまう。ということは、製造コストは格段に安くなるのけれども、MEGA-CDで発売予定になっているソフトの値段をみると、いままでのソフトとあまり変わりがない。これは、製作期間と製作人数がいままでのソフトよりもかかるからなんだ。製作方法が改善されたりすれば安くなるかもしれないが、いまのところ安くなる気配はないというのが現状だ。

種類	材料費	生産期間（５万本あたり）	開発期間	開発プログラマー
カセット	高い	２～３カ月	半年～1年間	約１～３人
CD-ROM	安い	１週間くらい	圧縮作業が省けるので短くなる	約３～５人

ショップの反応はいかに？

では、実際にMEGA-CDを販売するショップの人は価格についてどう考えているのだろうか？

「売る立場としても、安いにこしたことはありません。客単価は安くなるけれど、それだけファンも増えて将来的にも伸びるだろうし……」（メッセサンオー志村さん）

面白くて安いソフトが多く出れば、ハードの売上げも伸びるし、ソフトの売上げもまた伸びる。ということはメガドラ全体が盛り上がり、ショップもユーザーもバン、バンザイというわけだ。ただし面白くないとダメだということは当然だけど……。

前評判が高いMEGA-CDにはショップも期待しているのだ。

マルチメディア展開を図る日本ビクター

来春、MEGA-CDの一体型マシンを発売する日本ビクター。そこで、セガとともにCD-ROMの今後のカギを握っている日本ビクターのAVアミューズメント事業推進室江川順一氏に、CD-ROM、そしてMEGA-CD一体型マシンなどについて語ってもらった。

まずはカラオケで……

── 御社はCD-ROM、CDの技術的で最先端を行っていますが、CDを使ったマルチメディアについてどうお考えですか？

江川■当社ではCDを使った音楽からCD-Gカラオケまでいろんなことをやっています。やはり、CDは今後のマルチメディアの核になると考えています。最近いろいろなメディアが出てきてますけど、CDはそのなかで核となる性能を兼ね備えてますからね。

── CD-ROMではカラオケ、ゲーム、映画、音楽などが考えられますが、御社では具体的にどんな展開を考えているんですか？

江川■当社では今までAVエレクトロニクスが中心だったんですね。しかし、これからはアミューズメント感覚が必要だと思います。そこで、まずはカラオケからと考えています。今、若い人たちの間でも、カラオケはすごい人気ですよね。そのカラオケを家庭でもできるようにしたいと思っています。当社では去年あたりからCD-Gに対応したラジカセのカラオケを発売しているんですが、今度11月末には新しいCD-EG対応の新製品を発売します。これは新しいコンセプトのカラオケで面白いですよ。

── ゲームについてはどんな取り組みをなされているのですか？

江川■ゲームではご存知のとおり、ビクター音楽産業や、パック・イン・ビデオといった関連会社があります。われわれ日本ビクターとしても「MEZZO」などのAVコンポにはゲーム機との接続を効果的にしたゲームポジションという機能をつけました。今後、遊び感覚という点で、ゲームはカラオケと並ぶ2大エンターテイメントといえるでしょう。これからはゲームにも本格的に取り組んでいきたいと思っています。

新開発したCD-EG対応のカラオケシステム「コレ・カラ（KX-G1）」。

これからはCD-ROM

── 今後、ゲームでは、どんな展開を考えているんですか？

江川■今までゲームといえばROMカートリッジでした。これは広く家庭用として普及したということも含めて、第1次世代といえますね。そして、いよいよ新しい時代、いわゆるCD-ROMの登場となるわけです。今までのカートリッジにはなかったゲームが、CD-ROMで楽しめるようになってくるでしょう。CDは今、音楽で普及していてなじみ深いですし、高性能、高機能です。そして、多人数で遊べるゲームが作りやすいのです。最近のアーケードなどを見ると、多人数ものが多くなっています。これからは家庭用ゲームでも多人数参加型になっていくんじゃないでしょうか。

── 来月セガから発売されるMEGA-CDについてどう思われますか？

江川■MEGA-CDは、すばらしいコンセプトの商品だと思っています。スペックをみても非常に優れてますね。CD-ROMを使ったゲーム機では一番いい商品ですね。メガドライブのユーザーはマニアックな人が多いといわれてますが、逆にユーザー層が広がるチャンスでもあるわけですし。そこで、もっとマルチな展開ができると思っています。

日本ビクターAVアミューズメント事業推進室江川順一室長。

── 御社のMEGA-CD一体型マシンについて教えて下さい？

江川■来春あたりに発売したいですね。まだ、はっきり言えませんが、メガドライブやMEGA-CDとの連係を考慮した展開を考えています。MEGA-CDのハードの特性を生かすようなソフトがどういう形で出てくるかということは、ユーザーの方たちも興味を持っていると思います。そこで、当社のMEGA-CD一体型マシンではMEGA-CDが持っている特性に加えて、マルチメディアという要素も付け加えていきます。まず第1弾はセガさんのMEGA-CD、続いて当社からといった感じにね。ただし、MEGA-CDをそのまま一体型にしただけでは我々日本ビクターのやる意味はないわけで、オーディオCDとMEGA-CDの一体型の商品、そんなAVの日本ビクターらしい楽しみを加えようと思っています。そしてAV面でヤングアダルトに訴えかけていきたいですね。

マルチエンターテイメント時代に

── マルチメディアとしてはどういう方向性でいくのでしょうか？

江川■現在では、AV業界、写真、放送業界、出版業界のなどのキーワードが、すべてマルチメディアなんですよ。ただ「一つの商品でこれがマルチメディアだ」といえるものはないんです。だから、みんなトライしています。いま「CD-Iがマルチメディアの切札だ」といわれておりますが、確かにCD-Iというのはすばらしい規格で、いろんなことができるんですけど。でもCD-Iでマルチメディアの何をやるのかといった先のことがまだ読めないんですよね。一方、MEGA-CDは、いずれ到来するマルチメディア時代を意識して、コンピュータ技術と人間が持っている感性とのドッキングを指向しているんです。マルチメディア時代を狙ったスタートとしてはすばらしい商品なんです。

── 今後、マルチメディアはどうなっていくと思いますか？

江川■いきなり本命のマルチメディアというのはなかなか見つからないと思うんですよ。とりあえずカラオケだとかゲームだとかそういったところから広がっていくと思いますね。要するにマルチメディアというのは、マルチエンターテイメントだと思います。マルチメディアの基本的なコンセプトというのは“いつでも、どこでも、誰とでも”なんです。マルチメディアというのは、人が作って、伝えて、触って、遊んでといったエンターテイメント的な要素が提供できなければいけないと思いますし、それができなかったら意味がないと思っています。

ソニック通信 ~連載~ ACT 3

Be funny face everytime!

高橋宏之'S業界をおもしろくしたいよ〜ん!

いよいよ、ドラクエVの報道が活発になりました。一度発表されて以降、途絶えていた情報にやっと続報が！　ということは、発売間近！　と考えてよさそうです。ここのところ、純粋なユーザーとしてドラクエをプレイしていなかったので1プレイヤーとして堀井さんのシナリオ世界と再会できる！のはうれしいことです。

考えてみれば、ボクがこの業界に入るきっかけを与えてくれたのもドラクエだったのです。あれは、ドラクエIIIが公開された直後のちょうどいまごろのことでした……。

エニックスに入って、すぐにドラクエのテストプレイをすることになったのです。とはいっても、とりあえずシナリオが途中まで入ったばかりで、完成品とはほど遠いものでしたが……。この業界の右も左もわからなかったボクは、無茶苦茶なコメントばかり！　そんなある日、会議室に呼ばれて紹介されたのが堀井さんと中村さんでした（さすがのボクも、舞上がりましたヨ。ミーハーだったんだなー）。そこから、あるときはマネージャー！またあるときは、堀井さんのクリエイティブ・スタッフ人生が始まったのでした。「最初の頃は、言葉使いにまで気を使ってたんですよ」と、堀井さんにいうと「そうですかー？初対面から馴れ馴れしかったけどなー」とか、言われちゃうんですけどね。

どうも、ドラクエの発売時期になると、あの頃のことを思い出してしまうのは、歳をとったせいなのでしょうか？

メガドラ専門誌で、なぜドラクエ？と、思われる読者もいると思いますが、ああいった全国区のゲームは、業界にとって必要ですし、僕等にとっての目標ですし、励みにもなります。少しでも、ドラクエに追いつき追越せるよう！ガンバリ続けてほしいと思います。

シャイニングシリーズの目標は、もちろんドラクエ!?

シャイニング・フォースもいよいよ大詰め。超えるぞー!!

ゲームデザイン 象の穴

なんと！　「象の穴コーナー」に７人からの応募があった。さっそく講師・高橋社長の評価を紹介しよう。なお、ポイントは象の穴のメンバーズポイントとし、高ポイント獲得者にはゴージャスな商品＆プロ・デビューが約束される。ソニ通あるかぎり募集を続けるので、どんどん応募するように！

○千葉県の大西はMEGA-CD企画として「ウォーリーを探せ」をあげている。

高橋：セガ内部でも漫画や映像などからゲームになりそうなネタを毎日真剣に探してる人がいます。人気のあるタイトル物はすでに検討されていると考えたほうがいいでしょう。目のつけどころやアレンジはいいセンスです。**（２ポイント）**

○愛知県の太田はゴールデンアックスを意識したアクションＲＰＧの企画で応募。

高橋：イースふうのストーリーはいただけないが、キミの企画書はていねいで好感がもてる。Ｇアックスは人気があるのでこんな企画はセガに向いてるかも知れません。もう少しゲーム内容を詳しく教えてください。

（３ポイント）

○大阪府の４時ですは、きたない字でふざけた内容だが、最初の応募者なので特別にメンバーとする。

高橋：キミの企画設定はなかなか面白いが、字がきたないのとゲーム内容がアイデアでしかない（具体的な説明がない）のでポイントは低い。

（１ポイント）

○千葉県の片山は21ページにわたる力作。魔界を舞台にしたアクションＲＰＧだ。

高橋：自分の企画したゲームのウリをちゃんと考えているところは立派だが、このシステムはいろいろなところで考えられているぞ。もっと練ると面白いかもしれない。

（４ポイント）

○千葉県の高原の企画は３ＤのＲＰＧ。これはプログラムが地獄とのこと。

（２ポイント）

○兵庫県の倉橋と新潟県の高橋は開店記念サービスで１ポイントだ！（本来ならペラ１枚ではボツ）

高橋：アイデアをどう見せるかを考えるのもアイデアだ！

和智まさきのコワイ話DX

●自分がコワイ！

この原稿を書いているのは10月半ばすぎ。「シャイニング・フォース」の進行のほうは、ようやく町やその他のメッセージを書き始めたあたりで、いちばん辛い（スケジュール的にね）部分に突入したかなって感じだ。

でも、ストーリーやイベントを決める基本シナリオを考えていた7、8月と比べると精神的にはかなり楽にはなったのも事実。基本シナリオは考えれば答えが出る、という仕事ではなくて、1日考えても、1個のイベントも思いつかない、てなことも多かったから。それにあの頃は気候がよすぎて、事務所も大パニック。濡れた雑巾にウジムシは涌く、タワシから西瓜の目は出る、おまけに久し振りに女の子のところに電話すると、しばらく話しこんだ後に「で？なんの用？」ていわれるし……。

そんな不幸だった僕が、最近は落ち着いて仕事ができるようになったのは、すばり「守護霊様」のおかげだネ。

実はこの前、久し振りにつのだじろうの心霊マンガ「うしろの百太郎」を読み返したんたけど、イヤア役に立ッタ！　百太郎によると、人間には皆、守護霊がついていルんダって。ダ、守護霊ヲ敬ッてその声に耳を傾けようと思えば……アら不思議！

ボクニモネ、シュゴレイサマガネ、ミエルヨウニナッタンダヨネエエ、ダカラ、マイニチシアワセデサ……ブブブ、ブツリ……ぷつん。（しばらくお待ちください）

……ゲーム完成を控え、故障してしまった我らの和智正喜。「シャイニング・フォース」の運命は!?

次号に期待せよ!!

祝!!　ドライバーズチャンピオン！　これは、鈴鹿入りする直前に（文中で出てくる）某社で内藤専務が自ら撮影したアイルトン・セナさまのお姿なのだ。

内藤寛の*Here We Go!!!!*

ＮＳＸに乗り始めてもう１年。走行距離約16000km。いままでだとそろそろ次の車がほしくなる頃だが、今のところなんの不ぐあいも感じないので替えようとは全然思わない。燃費は平均９km、某所では楽に240kmで巡航できるし何よりまだまだ目立つしね。ＮＳＸ開発時のビデオを見ると、セナや中嶋が鈴鹿を走りながらアドバイスをしているシーンが収録されているんだ。そりゃもう感動！　セナに会いたーい。ふふふ…この念願がついに実現した！　日本ＧＰで来日中のある日某所に打ち合わせで現れるとの情報を極秘につかんだ僕は会議をすっぽかして会いにいった。なんたってセナを目の前で見ることなどまたとないチャンス！　すっかりミーハーになっている僕は、カメラ片手に普段乗ることのない電車に乗って某所に向った。現れたセナ、僕の第一印象は鼻がでか高い！　すっかり舞い上がった僕は思わず口ずさんだ。♪セーナー（セガのメロディで）。

最近ソニックには、あることに問い合せが殺到している。「シャイニング・フォース」はすげぇゲームらしいけど、容量が12メガもあるから、イチマンエンをはるかに上回る値段で発売されるのだろうか？」

クライマックス、ソニック、そしてセガの面子にかけてあえていおう、「１万円は、ないであろうと！」。現在発売価格は決定していないが、どんなことがあろうと8,000円台で出すことを約束するぞ！

シェーマンは高いぜ!!　〈1万円〉

田口総帥スペシャル
修羅場でゴウ！　ゴウ！

はじめに断っておくが、連載小説が不人気で打ち切られたのでは決してない。総帥がご多忙を極めておるため、今回は代わってこの私がお相手いたすこととあいなった。しばしおつき合い願いたい。

さて、内藤氏の車好きも相当なものだが、総帥も影響されたのか、この夏、車を購入された。一部で走る日焼けサロンとか、鈴虫とかよばれている、あのガルウイング車である。いかにも目立ちたがりやの総帥らしい車ではある。総帥は、ボーナスを全部つっこんだと申されておったが、相当無理をしたのは間違いないであろう。しかし、借金を背負って健気に生きてゆかれる姿も、哀愁を感じさせてなかなかよいものである。無計画野郎の言いわけではないが男のロマンとでもいうのであろうか…。

おっと話がすぎたようであるな。そろそろ私は失礼するとしよう。ほぁっほぁっほぁっほぁっ……。

いやー遅刻してもうしわけない。つい寝坊しちゃって…。え？僕の代理？知らないよそんなの。名前は？…なぁにぃ!?渋谷だぁ～？

僕は慌てて外に飛び出した。おりしも台風74号の嵐の中、新たなる伝説が始まろうとしていた。

今月の格言

ゲーム音楽の評価がその音楽性に関わらず、ゲームの出来によってほとんど決まってしまうこと。

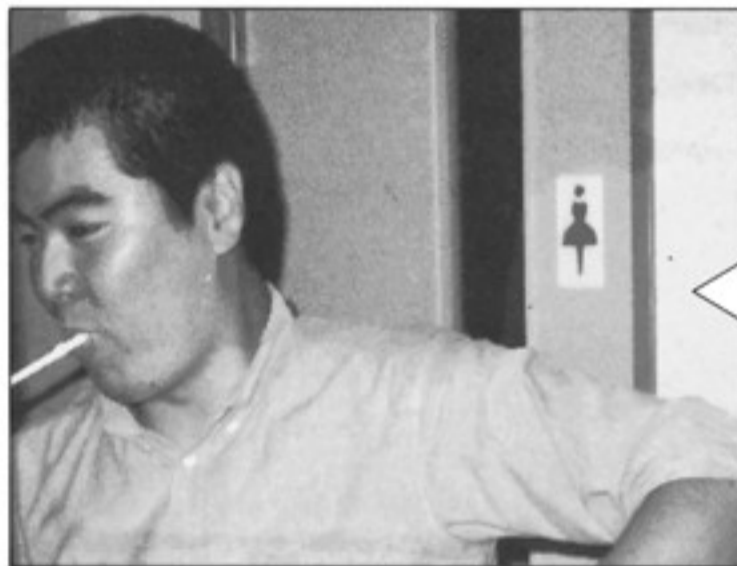
んなわけで、「クソゲー隠れた名曲選」ＢＥメガさんこの企画乗りませんか？

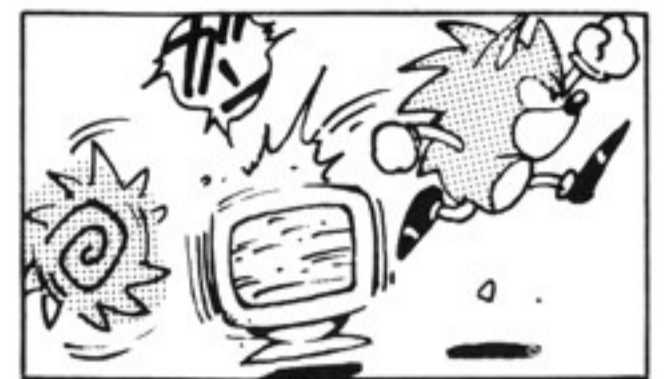
プロフェッサー田川の
週末宇宙旅行

発信：USA／エドワーズ空軍基地 NASA・ESA ミッションオブザーバー計画。宇宙開発の必要性を理解してもらい、世論の支持を得るため、一般からの応募者を宇宙に送り、見学させる……というからにはスペースシャトルでの打ち上げは避けて通れないわけで、ぼくもお盆休みに、エドワーズ空軍基地で宇宙乗客の訓練（宇宙飛行士の1万倍はやさしい）を受けてきた。

絶望的だった。体重はオーバー、基礎体力はない、不器用、乗物には酔う……もうあきらめようと思った頃、廊下の片隅に、小さな写真が飾ってあるのに気がついた。思わずゲッとなるような醜いミイラの写真。名前はチャーリー。

月面で彼が発見されたとき、世界中が大騒ぎになった。彼の体は地球人と寸分違いがなく、おまけに5万年前に死んでいたのだ。そして彼の謎は、人類の秘密に直結していた……ぼくは中学生だった。いつか宇宙に行きたいと思っていた。たぶん、ぼくはその頃と、それほど変っていないだろう……。

●星を継ぐもの／ジェイムス・P・ホーガン作／創元推理文庫／360円

田川佳紀は
この人だ！

先月号のシャイニング・フォースの記事ページを見てほしい。戦闘担当のスタッフの田川氏は実はこの人だったのだ。覚えといてネ！

シャイニング・フォース 制作日記

ソニ通ならではのきわどい情報満載

今月はシャイニング・フォース制作秘話を提供しよう。

シャイダクの制作が終わったスタッフたちは余りにも疲れていた。そのため、次回作決定の会議では、「次のゲームは1、2メガ程度の軽ーく作れるものにしよう」「シャイダク2までのつなぎだな」「うーん、そうなるとGGかな」「よし、それじゃ、シナリオの作りやすいタイトルものでいこう」などの意見が出され、最終的に〝GGでドラクエタイプの規模の小さいゲーム〞を〝短期間で〞作ることに決定したのであった。

だが、制作会議が進むにつれ様相は一変してきた。〝アイデア〞が出てきてしまうのだ。特にムチャクチャで容量の肥大化をもたらすアイデアの多くは、ゲームデザイナーである社長から出された。その結果、制作1カ月後には容量は一気に8メガに変更され、〝GGでは不可能〞の結論から、メガドラに変更されていたのである。さらに、セガ青木氏の決定的な発言、「12メガでも定価はそれほど変わらないよ」により、グラフィック担当玉木・吉田の「アニメがやりたい攻撃」が勝利を得た。ここに至って、シャイダク2のつなぎなどというのは遠い過去の話。1、2メガのゲームは12メガのゲームになっていたのである。

急募

クライマックスでは現在、プログラマー・グラフィックの経験者！を求めている。興味のあるあなた！ソニ通まで作品同封の上で、ドシドシ応募してくれ！

大募集

シャイダクなどのキャラデザインの玉木先生がアシスタントを募集しているぞ。人物、背景の2点をセットにBEメガ編集部内ソニ通宛に奮って応募してきてほしい。

エンディング

まずは、お詫びをひとつ。大好評頂いておりました連載小説「暁に渋谷道玄を見た」は、今回からしばらく都合により休載することになってしまいました。勝手ながら、お許しください。

でっ！ 聞いてほしいんだけど読者の皆さんにあっては、ソニ通は編集部のオニイさん達が書いていると信じているようだが、まだまだ修行が足りんぞ！ このページは、ホントにクライマックスやソニックのスタッフが執筆しているので、そこんとこはよろしく哀愁デート（なんだか古い）。

だから、このコーナーをもっと盛り上げたいのだ。「ページを増やせ」とか、「面白すぎる」などヨイショする意見をドンドンBEメガ編集長宛に送りつけよう。編集長はとても物わかりのよい、大人物なので、きっといつかはソニ通が150ページぐらいになるに違いない。

創世マシン GENESIS 情報局

VOL.7 ヴァージンのGENESISゲームたち

まずターミネーターのお話

「ターミネーター２」はホントに面白い映画だったよね。シュワちゃんの旧型ターミネーターとロバート・パトリックの最新鋭ターミネーターのすさまじい闘い。次から次へと続くアクションシーンはすごかった。息もつかせぬ面白さとは、まさしくこの映画にぴったりの言葉だ。僕がこの映画をアメリカで見たときは、観客が騒ぐ騒ぐ。「いけー」とか「やっちまえ」とか叫んでんの。面白かったなあ。

もちろん、前作「ターミネーター」も忘れちゃいけない。この映画のストーリーはみんな知ってると思うけど、2029年の核戦争後のロサンゼルスからサラ・コナーを抹殺しにタイム・トラベルしてきたターミネーターがいる。このターミネーターがシュワルツェネッガーの役柄だ。で、この凶悪なモンスターとの追いつ追われつの闘いが展開していくのだ。ジェームズ・キャメロンはこの作品で一躍注目の監督にのし上がったわけだ。

なぜ、こんな話をしているかというと、「ターミネーター」をはじめとして何本かのゲームがヴァージン・ゲームズからGENESISソフトとして発売されるというニュースなのだ。

ヴァージンという名前からわかるように、ヴァージン・レコードやヴァージン航空のあのヴァージンの系列会社なのだ。

もともとヴァージン・グループとセガは、浅からぬ関係をもっている。今年の夏頃まで、ヴァージン・グループは、ヨーロッパにおけるメガドライブやマスターシステムの販売の総代理を務めていた。その後ヴァージン・グループのセガ関連の販売部門は、セガが買い取り、セガ自らヨーロッパの販売戦略を手掛けるようになった。しかしヴァージン・グループ内のゲーム部門であるヴァージン・ゲームズは相変わらず有力サードパーティーとしてセガのマシンにソフトを供給しているというわけだ。

もちろん、このヴァージン・ゲームズは、メガドラ（ヨーロッパでは、メガドラはGENESISではなく日本と同じメガドライブという名称で発売されている）初参入というわけではなく、これまでもメガドラのゲームやマスターシステム、ＮＥＳのゲームなどを幅広くリリースしている。今回は、ヴァージン・ゲームズの新作を見る機会があったのでさっそく取り上げてみようというわけなのだ。

TERMINATOR
VIRGIN GAMES

You have been sent back in time to save the destiny of the earth. You must find the mean machine that is terrorizing the city, that machine is know as the " TERMINATOR."

Travel through underground passages, warehouses, and city streets in search of him!

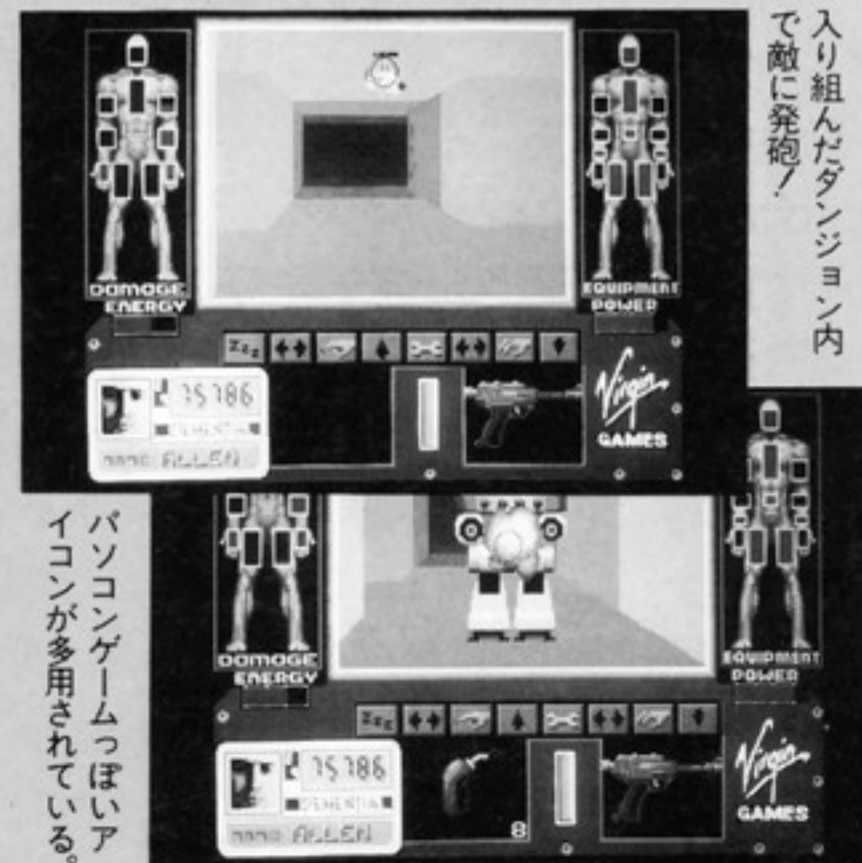
SENDAI PUBLICATIONS社の『SEGA FORCE』誌に載っていた『ターミネーター』の紹介記事。まだ海外でも発売されていないソフトなのだ。

CORPORATION

プレイヤーに与えられた使命は、遺伝子工学に関わる多国籍企業に潜入し、その複雑なセキュリティー・システムを破って、究極の殺人兵器として開発されたミュータント・ロボットを持ち帰ること。

研究所に潜入すると、そこは３Ｄで表示される迷路だ。遺伝子操作されたミュータント・モンスターやサイボーグと戦いながら目的を果たしていく。ガスマスクや爆薬、装甲物などのアイテムを集めておいて危機に対処していこう。

このゲームも、もともとコア・デザイン社からアミガ版などで発売されていたソフトだ。

３Ｄダンジョン内に突然、エネミー出現！　巨大な敵キャラが非常にリアルで迫力がある。

入り組んだダンジョン内で敵に発砲！

パソコンゲームっぽいアイコンが多用されている。

まだまだ、あったりして

さて、ヴァージン・ゲームズでは「ターミネーター」の他に2本のゲームを用意している。リリース時期は来年初頭になるだろう。

1つは「CORPORATION」というゲーム。3Dタイプのアドベンチャーゲームと説明したらいいんだろうか。若干、ロールプレイングの要素もあったりして。この「CORPORATION」のオリジナルゲームを作ったソフトハウスは、コア・デザインといって「RICK DANGEROUS」というアクションゲームなどで有名だ。最新作には「THUNDERHAWK」という3Dフライトシミュレーターがある。

ヴァージンのもう1つのゲームもこのコア・デザインのものだ。

「CHUCK ROCK」がそれ。このゲームはユーモラスな横スクロールのアクションゲームだ。PCエンジンの「PC原人」やスーパーファミコンの「戦え原始人　JOE & MAC」を思い出してもらえば雰囲気がつかめるかもしれない。でも、作りは、別物と思っていい。

それではゲームのストーリーと目的をちょこっと書いておこう。チャックは、石器時代のネアンデルタール人だ。ある日、チャックの恋人、オフィーリアが邪悪なゲーリー・グリッターに誘拐されてしまったのだ。恐竜の糞攻撃など数々の難関を前にオフィーリアを救い出せるか!　てなわけだ。「CHUCKROCK」は仕掛けも面白いし、グラフィックも楽しめるものに仕上がっている。さすが、モンティ・パイソンの国、イギリスのゲームだよねえ。これは絶対モンティ・パイソンの影響を受けていると見たね。

ざっと3本のゲームを駆け足で紹介してきたけれどどのゲームも面白そうでしょ。ヴァージンの目のつけどころはあなどれない。今後の動きに注目することにしようじゃないの。

特に深い意味はないけど「ターミネーター」の操作系の説明画面。取り込み画面がリアルだ。いかにも海外ソフトといった感じだね。

THE TERMINATOR

なんと映画のタイトルシーンと同様に、タイトル文字が2重スクロールするのだ。BGMもそっくり同じなのがすごいぞ。

とあるバーでサラを発見。しかし、彼女を殺そうとしていたターミネーターが、カイルに気づいた!

プレイヤーはカイルとなって戦う。1面では過去へ行くためにタイムスリップの機械を探すことになる。

ターミネーターが警察に侵入し、警官を虐殺し始めた。この隙に、カイルはサラを連れて逃亡する。映画のシーンを再現している画面だ。

実写と見間違えるほど、リアルで気合いの入った取り込み画像が、各面のクリア後に見られる。映画のファンにはたまらないぜ。

コートをはね上げてライフルを構えるアクションが超リアル。

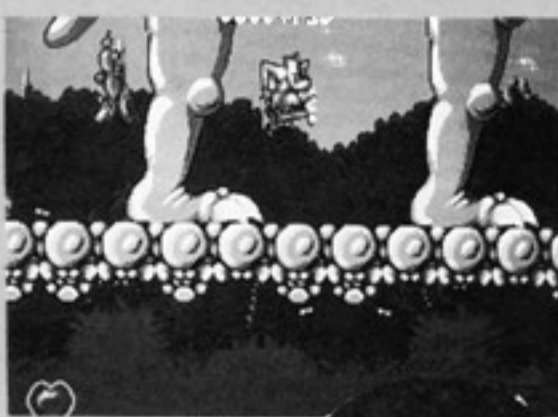
タイムスリップに成功したカイルは、次にサラを保護しなければならない。急げ!

サラをターミネーターの魔手から救ったあとの画面。う〜ん、ドッグレースでも8点は確実だから、日本でも発売してくれないかなあ。

このゲームを作っているのはプローブ・ソフトウェアというソフトハウス。そして販売を手がけるのが、ヴァージン・ゲームズというわけだ。映画「ターミネーター」からの美しい取り込み画像がふんだんに使われていて、ステージをクリアするたびにストーリーを解説してくれる。

肝心のゲームだが、この取り込み画像を使った演出のしかたには目をみはらされる。ゲームシステム自体も、版権ものありがちな大味さはなく、各ステージが映画のストーリーにそった展開で飽きさせないぞ。

だけど、今ごろ「ターミネーター」っていうのはどんなもんでしょ?　海外パソコン版では、すでに「ターミネーター2」がリリースされているんだから。メガドライブで「ターミネーター」をプレイできるのはいつの日になるのだろうか。

CHUCK ROCK

キックとビールっ腹の攻撃で、恐竜どもをけ散らす痛快アクションだ。

そこいらに落ちている骨つき肉やハートを取って、体力を蓄えるのだ。う〜んワイルド。

ブロントザウルス(?)の背中に乗って川を渡る。ストライダー飛竜じゃないぞ。

このゲームは、腹がボッテリせり出した原始人を操り、プテラノドンもどきやチビっちゃい恐竜と戦うサイケデリックなアクションだ。「はじめ人間ギャートルズ」のドテチンみたいな主人公はジャンプキックと、腹をボヨヨンと突っ張る攻撃をして、これが見ているだけでも笑ってしまえるのだ。

今回はモノクロ写真でしかお見せできないけど、画面はモロに極彩色で、BGMにいたってはドンツクいう怪しい太鼓の音色や、「ウンダラホジャマカズルベロリ」ってなふうに何をいっているのか分からない音声で、サイケデリックな雰囲気をトロトロと発散しているぞ。

第3回 ユーザー自身が選ぶ ユーザーのための

1990年11月1日
〜
1991年11月1日

メガドライブ・アカデミー賞前夜祭!!

年に一度のお祭騒ぎ、メガドライブ・アカデミー賞も今年で3回目。今回はノミネート作84作品の紹介と前回受賞作品&投票方法大発表だ!

毎度お騒がせ! 今年もやってきましたメガドライブ・アカデミー賞の季節。メガドライブ・アカデミー賞とは、果たして'91年度のメガドラソフトに分けて選んでしまおうという企画なのだ。

このメガドライブ・アカデミー賞は、読者の投票だけですべてが決まる。ある特定のメーカーのヒモつきの賞でもなければ、編集部のお仕着せやゲームマニアだけの賞では決してない。我々ユーザーのメガドラソフトに対する思い入れを何らかの形で残し、さらにメガドラシーンの将来を展望できるようにすることが目的なのである。

以下、ノミネート作品と投票方法を紹介するので、ふるってご応募よろしく!

受賞作は2月号で発表!!

蛇足ですが…

MEGA-CD本体3台
メガドラソフト20本
プレゼント

1990年11/1〜1991年11/1 第3回メガドライブ・アカデミー賞ノミネート作品全84本!

エントリーNo.	タイトル	メーカー名	発売日	ジャンル	エントリーNo.	タイトル	メーカー名	発売日	ジャンル
1	鮫!鮫!鮫!	東亜プラン	'90年11月2日	SHT	43	三国志列伝〜乱世の英雄たち	セガ	'91年4月26日	SLG
2	グラナダ	ウルフチーム	'90年11月16日	SHT	44	ラングリッサー	メサイヤ(NCS)	'91年4月26日	SLG
3	JUNCTION	マイクロネット	'90年11月18日	PUZ	45	ワードナの森 SPECIAL	ビスコ	'91年4月26日	ACT
4	アイ ラブ ミッキーマウス! ふしぎのお城	セガ	'90年11月21日	ACT	46	紫禁城	サン電子	'91年4月27日	PUZ
5	メガパネル	ナコム	'90年11月22日	PUZ	47	ボナンザブラザーズ	セガ	'91年5月17日	ACT
6	シャドーダンサー	セガ	'90年12月1日	ACT	48	ゼロウイング	東亜プラン	'91年5月31日	SHT
7	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	'90年12月12日	SPT	49	ファイアームスタング	タイトー	'91年5月31日	SHT
8	エレメンタルマスター	テクノソフト	'90年12月14日	SHT	50	アークス・オデッセイ	ウルフチーム	'91年6月14日	ACT
9	アトミック・ロボキッド	トレコ	'90年12月14日	SHT	51	アドバンスド大戦略ードイツ電撃作戦ー	セガ	'91年6月21日	SLG
10	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	'90年12月14日	TAB	52	Blue Almanac	講談社総研	'91年6月22日	RPG
11	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	セガ	'90年12月15日	ACT	53	エイリアンストーム	セガ	'91年6月28日	ACT
12	デンジャラスシード	ナコム	'90年12月18日	SHT	54	セイントソード	タイトー	'91年6月28日	ACT
13	クラックダウン	セガ	'90年12月20日	ACT	55	ファステスト・ワン	ヒューマン	'91年6月28日	RAC
14	ダライアスII	タイトー	'90年12月20日	SHT	56	マーベルランド	ナムコ	'91年6月28日	ACT
15	スタークルーザー	メサイヤ(NCS)	'90年12月21日	ADV	57	レッスルウォー	セガ	'91年6月28日	SPT
16	Hard Drivin'	テンゲン	'90年12月21日	RAC	58	雷電伝説	マイクロネット	'91年7月6日	SHT
17	武者アレスタ	東亜プラン	'90年12月21日	SHT	59	球界道中記	ナムコ	'91年7月12日	SPT
18	モンスターレア	セガ	'90年12月22日	ACT	60	ストリートスマート	トレコ	'91年7月19日	ACT
19	ガイアレス	日本テレネット	'90年12月26日	SHT	61	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	'91年7月26日	ACT
20	HEAVY UNIT	東宝	'90年12月26日	SHT	62	サンダーフォックス	タイトー	'91年7月26日	ACT
21	ゲイングランド	セガ	'91年1月3日	ACT	63	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI	'91年7月26日	SLG
22	ヴォルフィード	タイトー	'91年1月25日	APUZ	64	空牙	RIOT日本テレネット	'91年8月2日	SHT
23	ジノーグ	メサイヤ(NCS)	'91年1月25日	SHT	65	ベアナックル	セガ	'91年8月2日	ACT
24	エアロブラスターズ	KANEKO	'91年1月31日	SHT	66	メガトラックス	ナムコ	'91年8月6日	RAC
25	スーパーバレーボール	ビデオシステム	'91年2月1日	SPT	67	アウトラン	セガ	'91年8月9日	RAC
26	レッスルボール	ナムコ	'91年2月8日	SPT	68	ポピュラス	セガ	'91年8月9日	SLG
27	バトルゴルファー唯	セガ	'91年2月15日	SPT	69	超闘竜烈伝ディノランド	ウルフチーム	'91年8月9日	PIN
28	究極タイガー	トレコ	'91年2月22日	SHT	70	ジュエルマスター	セガ	'91年8月30日	ACT
29	AMBITION of CASER	マイクロネット	'91年2月24日	SLG	71	プロ野球スーパーリーグ'91	セガ	'91年8月30日	SPT
30	ジョー・モンタナ フットボール	セガ	'91年3月1日	SPT	72	ギャラクシーフォースII	CSK総研	'91年9月13日	SHT
31	ディック・トレイシー	セガ	'91年3月1日	ACT	73	エル・ヴィエント	ウルフチーム	'91年9月20日	ACT
32	バハムート戦記	セガ	'91年3月8日	SLG	74	レンタヒーロー	セガ	'91年9月20日	RPG
33	ふしぎの国のナディア	ナムコ	'91年3月19日	ADV	75	マスターオブウェポン	タイトー	'91年9月27日	SHT
34	ヴァリスIII	RIOT日本テレネット	'91年3月22日	ACT	76	宇宙戦艦ゴモラ	UPL	'91年9月30日	SHT
35	魔物ハンター妖子	メサイヤ(NCS)	'91年3月22日	ACT	77	戦場の狼II	セガ	'91年10月2日	ACT
36	斬〜夜叉円舞曲	ウルフチーム	'91年3月29日	SLG	78	デビルクラッシュMD	テクノソフト	'91年10月10日	PIN
37	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	'91年3月29日	RPG	79	ソードオブソダン	セガ	'91年10月11日	ACT
38	雀偵物語	RIOT日本テレネット	'91年3月29日	TAB	80	スパイダーマン	セガ	'91年10月18日	ACT
39	スーパーエアーウルフ	九娯貿易	'91年3月29日	SHT	81	魔王連獅子	タイトー	'91年10月25日	ACT
40	ミッドナイトレジスタンス	データイースト	'91年3月29日	ACT	82	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	セガ	'91年10月25日	ARPG
41	ヴェリテックス	アスミック	'91年4月5日	SHT	83	将棋の星	ホームデータ	'91年10月25日	TAB
42	火激	ホット・ビィ	'91年4月26日	ACT	84	ワンダラーズ フロム イース	RIOT日本テレネット	'91年11月1日	ARPG

これが、メガドライブ・アカデミー賞全24部門と前回受賞作だ――！

これから紹介する24の部門のベストゲーム、キャラなどを選んでほしい。具体的な投票のしかたはP86下段に掲載してあるぞ。

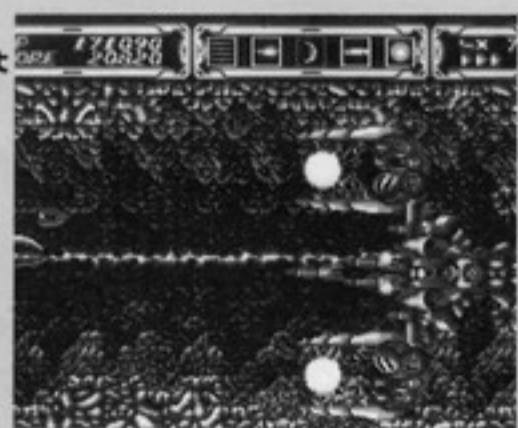
最優秀作品賞

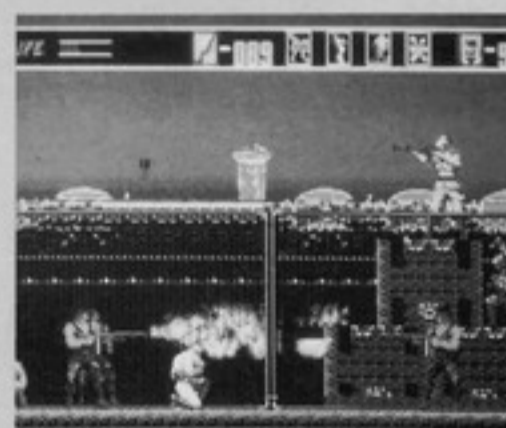
これ以降、全部門の頂点に立つ賞だ。とにかく'91年のベストゲームはコレだと言い切ってしまえるゲームを選出する部門である。ゲームソフトのすべての要素を考慮した総合力で評価してほしい。なお、最優秀作品賞にはジャンルを問わない①無差別級②シューティング部門③アクション部門④ＲＰＧ部門、そして今回新たに新設した⑤シミュレーション部門と⑥その他の６部門についてそれぞれを選んでいただきたい。

無差別部門 '90年受賞は スーパーモナコGP

ゲームジャンルを問わず、今年のベストゲームを選ぶ最優秀作品賞無差別部門。前回は「スーパーモナコGP」が他に大差をつけて受賞。ちなみに２位以降は「THUNDER FORCE III」「ザ・スーパー忍」「ストライダー飛竜」の順。

シューティング部門 '90年受賞は THUNDER FORCE III

毎回激戦が予想されるシューティング部門だが前回受賞は、テクノソフトの名作「THUNDER FORCEIII」。発売後１年以上たった今見てもスピード感、ラスタースクロールの背景の美しさなどに思わずうなってしまう。

アクション部門 '90年受賞は ザ・スーパー忍

確かにメガドライブにはアクションゲームが多い。しかしその内実は、けっこう玉石混交みたいだ。今回も票に極端な差が出そうな予感が？　前回受賞は「ザ・スーパー忍」完成度の高さとゲームと古代サウンドが光っていた。

RPG部門 '90年受賞作は ソーサリアン

RPGのベスト作品を選ぶ部門だ。ARPGも含めて選んでほしい。ノミネート84本中RPGは、たった５本。相変わらず少ないもんだ。前回受賞は「ファンタシースターIII」を押さえて「ソーサリアン」。

その他の部門 '90年受賞作は コラムス

シューティング、アクション、RPG、シミュレーション以外のジャンルのベスト作品を選んでほしい。パズルゲームやテーブルゲームなどが充実してきたメガドラソフト。けっこう面白い戦いになるかもね。

最優秀主演男優賞

'90 飛竜

メガドラゲームに登場する主役男性キャラのベストを選ぶ部門だ。もちろんRPGに限らずアクションやシューティングゲームに登場するキャラからも選んでくれ。それからバックストーリーにのみ登場してゲーム画面に出てこないキャラでもＯＫだぞ。

派手な動きで見事一位獲得した飛竜。

最優秀主演女優賞

'90 ティリス

主演男優賞と同じく、メガドラソフトに登場する主役級の女性を選ぶ部門だ。前回に比べ、メガドラソフトの女性キャラも増えたような気がするが……。毎回激戦となるこの最優秀主演女優賞。リキを入れて選んでくれ。ちなみに人間以外でも動物、メカにも投票可。

無敵を誇る"ひもパン"の魅力で受賞。

最優秀助演男優賞

'90 シーレン

とにかく主演以外の男性キャラを選ぶ部門。ほんのちょい役から脇を固める渋いキャラなどに投票してほしい。前回受賞は「ファンタシースターIII」に登場したシーレン。２位以下は、「ファンタシースターIII」のライル・ラ・ミラー、「ゴールデンアックス」のギリアスといったところ。

シーレンはオラキアのアンドロイドだ。

最優秀助演女優賞

'90 ミュー

毎回、RPG系のゲームキャラが上位を占める最優秀助演女優賞。ちなみに前回は、「ファンタシースターIII」のミューとリナが１位と２位を受賞。３位以下は、「スーパーモナコＧＰ」のレースクイーン、「ソーサリアン」のリンリン、「フェリオス」のアルテミスの順。

アンドロイドながら一位に輝いたミュー。

最優秀ボス敵賞

'90 グランドマスター

最終ボス以外の中間ステージのボスにも投票可。いかにもボスらしい手ごわいヤツや間抜けなボスなど、メガドラソフトの中で印象に残ったボスにどしどし投票してほしい。前回のトップは「ストライダー飛竜」のグランドマスター。２位は「ファンタシースターIII」のダークファルスだった。

グラフィックの迫力と音声合成で見事受賞。

最優秀ザコ敵賞

'90 ラッピー

ザコ敵といって侮ってはいけない。よくよく考えてみるとザコ敵なくしてゲームは、成り立たないほど重要な存在なのだ。全ノミネート作84作中に登場するザコの中から最も印象に残ったヤツを選んでほしい。前回は、「ファンタシースターIII」と「ストライダー飛竜」のザコが多く票を集めた。

ひよこの大量虐殺なんていわれたもんだ。

最優秀アイテム賞

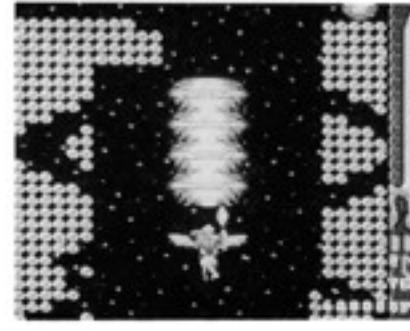
'90 魔法石

なくてはならない必需アイテムから、隠しアイテムまで、これぞというものを選んでほしい。前回の得票は「コラムス」の魔法石「ゴールデンアックス」の魔法の壺、ムーンウォーカーの流星、「フォゴットンワールズ」の服、「ファンタシースターIII」のライアペンダント、モニターの順。

出るとうれしいアイテムの典型だね。

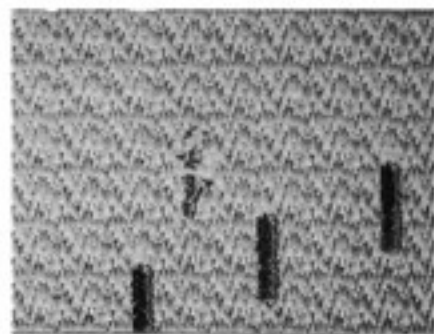
最優秀ウェポン賞

'90 フェリオスの剣

RPGの装備可能な武器から、シューティングの自機、パワーアップまで攻撃に使えるものすべてを対象とする。前回順位は「フェリオス」の剣、「ストライダー飛竜」のサイファー、「ソーサリアン」のドラゴンスレイヤー、「TATSUJIN」のタツジンボムといったところ。

ため撃ちも、できたし見かけも派手だった。

最優秀アーマー賞

RPGの防具だけでなく、アクションゲームやシューテイングゲームのバリアや防御アイテムも含めて投票してほしい。前回得票順位は、「ザ・スーパー忍」の雷の術、「THUNDER FORCEIII」のシールド、「重装機兵レイノス」のシールド、「E-SWAT」のICEといったところ。

'90 雷の術

けっこう使い勝手がよかった雷の術。

最優秀美術賞

背景画面やキャラクター、タイトル画面などのクオリティを評価する部門だ。前回や前々回は、取り込み画面系の得票が目立ったが、単純にグラフィックの美しさに関する評価と受け取ってもらってもいいぞ。前回は「ザ・スーパー忍」や「THUNDER FORCEIII」もかなりの票を集めていた。

'90 スーパーモナコGP

取り込み画像の美しさが評価されたようだ。

最優秀音楽賞

メガドラのサウンド機能を生かした作品や、音楽そのものとしても作曲などが優れている作品を選ぶ部門だ。前回のトップは、古代祐三氏が手掛けた「ザ・スーパー忍」。2位以下は「THUNDER FORCEIII」「ヴァーミリオン」「ソーサリアン」「MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER」の順だった。

'90 ザ・スーパー忍

バラエティーに富んだ古代サウンドが支持された。

最優秀特殊効果賞

映画でいうSFXと思っていただきたい。メガドラのハードを生かしきった技術力やヴィジュアル的な見せ場を選んでほしい。投票の際はゲームタイトルと具体的な見せ場のシーンを明記してもらえるとありがたい。前回は2位以下に3倍以上の差をつけて「THUNDER FORCEIII」がトップに輝いた。

'90 THUNDER FORCEIII

ラスタースクロールの美しさは圧巻!

最優秀移植賞

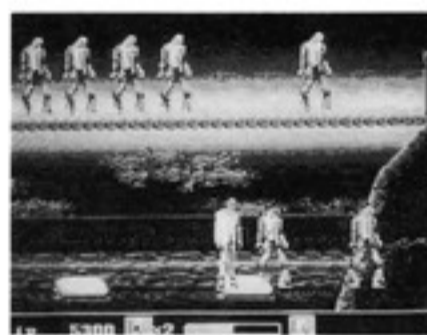
読んで字のごとくアーケードなかや他のマシンからメガドラに移植されたゲームの中からベストゲームを選ぶ部門だ。原作のイメージをどれだけ生かしているか、またメガドラ版としてのオリジナリティを出している場合のその魅力は？ といったところが評価のポイントになるだろう。

'90 アフターバーナーII

アーケードに近い操作感覚だったABII。

最優秀演出賞

グラフィックやイベント、サウンドなどゲームを盛り上げるアイデアを評価する部門と思ってほしい。この部門も投票時にはゲームタイトルとこれぞと思った具体的なシーンを記入していただけるとありがたい。

'90 MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

マイケル本人がチェックしたダンスシーン。

最優秀パッケージ賞

パッケージなんて、どうでもいいなんていわずに手元にあるメガドラソフトをながめてみてほしい。名作といわれてるものほどパッケージにも気を使って作られていることが多いんじゃないかな。

'90 ソーサリアン

パソコン版同様、米田氏のイラストだった。

最優秀脚本賞

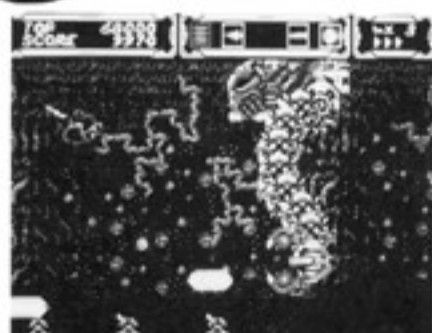
ゲームのストーリーや舞台設定などを対象にした部門だ。ストーリーや舞台設定というとRPGやアドベンチャーに、すぐ目が行きそうだけど、この部門もまたシューティングやアクションゲームなどのバックストーリーなども対象とした部門だと思ってほしい。

'90 ソーサリアン

10本のシナリオのユニークさが受賞の理由。

最優秀サードパーティー賞

サードパーティーから発売されたベストゲームを選ぶ部門。今回対象となる84本中、実にサードパーティーのソフトは58本。果してベストソフトは？

'90 THUNDER FORCEIII

ここでも「THUNDER FORCEIII」が大健闘。

バブルス記念大賞、改めセンセーショナルカフェテリア大賞!

'90、1位 MEGA-CD発売発表

いよいよ発売まで秒読み体制に入ったMEGA-CD。思えば前回は、本体の写真もなく、完成予想イラストなんかを載せてたっけ……。

専用ソフトも発売されたテラドライブ。

'90、2位 テラドライブ発売発表

略してSECA大賞。前回までのバブルス記念大賞というネーミングも、わけがわからんかったが、今回もやっぱりわけわからんネーミングである。悪しからず!

とにかくメガドラを取り巻くゲーム業界に対してもっともインパクトの強かったトピックスを選ぶ賞なのだ。前回の2位以下のトピックスをあげるとシャイダク制作発表、ゲームギアの発売、メガモデムの発売、メガドラ100万台突破などなどだった。

第3回メガドライブ・アカデミー賞応募要項

なんといってもメガドライブ・アカデミー賞は、読者のみなさんの投票結果で、すべてが決まります。

各部門のベストゲーム、ベストキャラなどを1つずつ書き、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して応募券を貼り、ハガキか封書でお送りください。

〆切は11月20必着(当日消印有効)。該当作なしの部門に関しては記入しなくてけっこうです。なお、投票は1人1通とさせていただきます。

投票していただいた方のなかから抽選で3名の方にMEGA-CDを、20名の方にメガドラのお好みソフトを1人1本プレゼントさせていただきます。投票用紙に忘れずにほしいソフト名も明記しておいてください。

と、いうわけで読者のみなさんのご応募、お待ちしています。ふるってご応募ください!

MEGA-CDを3名にプレゼント!

応募先

〒108
東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル
BEEP! メガドライブ編集部
メガドライブ・アカデミー賞係まで

'91メガドライブアカデミー賞応募券

ゲームデザイナーの領分

最終回

こんなゲームがほしい

門倉直人

今、手掛けているコンピュータゲームの作業もめちゃくちゃ大変になってきた。ここいらで「ゲームデザイン云々」といったコーナーも終わらせて、一段落つけようと思う。次回からは古今東西、実在・非実在とりまぜた冒険者たちのエピソードを紹介していく。肩のこらない新コーナーと思うので、どうぞよろしく。

9月＊日 個人的な願望を述べたい

脳ミソが疲れ気味だからというわけでもないが、今回は「こんなゲームがほしい」という誠に手前勝手な願望を述べてみたいと思う。ただし、この願望の対象はあくまで現在、もしくはごくごく近い将来、個人が手軽に入手できるようなコンピュータのソフトに限らせていただきたい。

仮想居住型・歴史シミュレーション

近年、楼蘭(ろうらん)周辺での発掘調査のことが一部で話題になっている。楼蘭とは、はるか昔にほんのわずかな間、シルクロードの中継地として栄えた中央アジアのオアシス国家である。水源が枯渇したり、移動したために滅亡したといわれているが、あまりに突然のできごとであったため、これに関する資料は乏しく、幻の楼蘭として歴史研究家のロマンをかきたてて止まないようだ。

そこで、タイムマシンに乗って華やかであった時代の楼蘭に行き、そこに自分の家を建ててみたいと考える人がいるかもしれない。言わば「仮想居住型歴史シミュレーション」である。すなわち、歴史上実在した場所で、プレイヤーが自由に日常生活を送れるようなシミュレーションなのだ。やや逆説的にはなるが、これは楼蘭のように歴史的資料が乏しいところほど面白味がある。なぜなら、限られた資料や関連データをいじくりまわし、仮想的に試行錯誤を繰返し、そこから妥当な結論を模索するというのがシミュレーションの楽しみ方の1つだからだ。「ああ、あの時代に生まれていれば自分はどうなっただろう」とか、「現実に住むことになったら嫌だけど行ってみたい」とは誰もが思う素朴な願望だろう。そんな「居住者の視点から時代と試行錯誤できる」ということは非常に興味深いところだ。

4Dのゲーム

これは相当バカげた話なので、10分の1ぐらい聞いてほしい。3D映像のゲームは今となっては珍しくも何ともないが、これにもう1次元加えたゲームというのはどうだろうか。

まあ、「次元」という概念はそもそも数学モデルのためのものであって、何次元目にどんな要素を与えるかはあくまで便宜上のものにすぎない。仮に4次元目を「時間」ととれば、(きわめて限定的ではあるが）疑似4D映像のゲームは可能だと思われる。例えば、何も置かれていない丸テーブルがあったとしよう。しかし、よく見るとそのテーブルの一端には、少し前に置かれたリンゴが幽霊のようにあやふやに見え、もう一端にはずっと前に置かれたバナナがよりあやふやに見えている。さらに今後、物がこの不思議な丸テーブルに置かれる確率に比例して、濃く、あるいは薄くディスプレイされていく。これを表現するためには色彩トーンを時間に置き換えたり、直接的ではないが、「だまし絵を使った3Dグラフィックゲーム」というのも考えられるがいかがなものであろう。

変形談を生かしたゲーム

最近ではファンタジーと名のつくゲームがやたらあるが、そのファンタジーの基盤である神話・伝説・民話でよく語られる「変形談」について突っ込んだゲームはあまりない。ギリシャ神話では人が樹や花になったり、鳥・昆虫・魚・獣はおろか、彫像・石などの無生物や星座・歌などの抽象概念にまで変形する（逆に人に変身する）という話は多い。「人が樹木になって、次に鳥になって、石になって、また人に戻るようなファンタジーＲＰＧが作りたいんです」などという周りから変な目で見られることが少なくない。しかし、僕はあえて「このようなシュールな設定であってもグラフィックというリアリズム兵器をもつコンピュータだからこそゲーム化できる可能性があるのに」と言いたい。人のときは等身大3D、鳥になったときには見下ろしタイプ、樹木や彫像では動けない分、定点スムーズスクロール3Dの時系列イベントに凝るなどというふうにその場その場の状況に応じてプレイヤーの視点を変えてやれば、新鮮でリアルなゲームができるはずだ。

最後に……

まだまだ話のネタはつきないが、そろそろ紙幅がなくなってきたのでまとめということにしよう。ずいぶんとしょうもない話をしてきたが、コンピュータとは人のイマジネーションを具体化できる「可能性の機械」であり、このしなやかなマシンを使うためには、未知の可能性に挑戦する精神が不可欠だ。近い将来に驚天動地のゲームに出会えることを願いつつ、ひとまずペンを置く。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。
マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください(ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください)。
ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
(例1)
年齢12歳
(例2)
これから買いたいと思っているゲームはなんですか?(033のとき)
1 性別
①男性 ②女性

※**2 年齢**

3 学校・職業
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※**4 MDソフトの所有本数は?**

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は?(いくつでも)
①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③月刊PCエンジン ④㊙PCエンジン ⑤The スーパーファミコン ⑥メガドライブFAN ⑦ログイン ⑧コンプティーク ⑨HIPPON SUPER ⑩㊙スーパーファミコン ⑪その他

6 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

7 本誌で面白くなかった記事を5つまであげてください。

①巻頭企画越智一裕インタビュー
②出前エグザイル
③BEメガデータランド
④ニュース&インフォメーション
⑤BEメガドッグレース
⑥BEメガ読者レース
⑦新作スクランブル
⑧HYPER TECHNOLOGY講座
⑨セガ・ファルコム通信
⑩びーぷるランド
⑪本音で迫るTVゲーム業界
⑫アイラブ ドナルドダック
⑬ゴールデンアックスII
⑭ファンタジア
⑮シャイニング・フォース
⑯マルチメディアの時代がやってきた
⑰ソニック通信
⑱GENESIS情報局
⑲メガドライブアカデミー賞前夜祭
⑳ゲームデザイナーの領分
㉑アーネスト・エバンス
㉒ソル・フィース
㉓LUNAR
㉔天下布武
㉕ノスタルジア1907
㉖ヘビーノバ
㉗惑星ウッドストック
㉘ダークウィザード・3×3 EYES
㉙コズミックファンタジー
㉚アイルロード・フェイエリア
㉛ザ・VG倶楽部
㉜スーパーファンタジーゾーン
㉝ソーサルキングダム
㉞ダブルドラゴンII
㉟BEメガ裏技リーグ
㊱HYPERセガ
㊲TERA COMMUNICATION
㊳BEEP! GAMEGEAR
㊴付録メガドラソフトイエローページ'91
㊵BEメガスポット歴史SLG特集
㊶パルソフト・ステッカー

8 本誌のイメージは?(1つ選んでください)
①読みごたえがある
②読みごたえがない
③ポリシーを感じる
④ポリシーを感じない
⑤まとまりがある
⑥まとまりがない
⑦情報がいっぱい
⑧情報が少ない
⑨デザインがいい
⑩デザインが悪い

9 あなたがもっているマシンを教えてください(いくつでも)
①メガドライブ
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM²
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨PCエンジンGT
⑩PC9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬リンクス
⑭その他

※**10 これから一番買いたいと思うゲームは何ですか?(下から1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください)**

001 ビースト・ウォリアーズ
002 ルナーク
003 ローリングサンダー2
004 ファンタジア
005 エグザイル
006 乱世の覇者
007 スーパーファンタジーゾーン
008 惑星ウッドストック
009 アーネスト・エバンス
010 アンデッドライン
011 ダブルドラゴンII
012 Cal.50(キャリバーフィフティ)
013 港のトレイジア
014 タスクフォースハリアーEX
015 天下布武
016 LUNAR(ルナ)
017 忍者武雷伝説
018 太平記
019 中嶋悟FI GRANDPRIX
020 ゴールデンアックスII
021 魔獣羅
022 ファイティングマスターズ
023 シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟
024 夢幻戦士ヴァリス
025 闘技王 キング・コロッサス
026 精霊神世紀フェイエリア
027 プリンス・オブ・ペルシャ
028 デトネイター・オーガン
029 ヘビーノバ
030 鋼鉄帝国
031 DAHNA 女神誕生
032 ワニワニWorld
033 アイラブ ドナルドダック
034 ノスタルジア1907
035 テクモワールドカップサッカー'92MD
036 スラップファイトMD
037 ソーサルキングダム
038 JuJu伝説
039 牛若丸三郎太物語~24時間戦えますか?
040 忍者外伝
041 A列車で行こう
042 RPG伝説ヘポイ
043 ターボアウトラン
044 レミングス
045 BAD OMEN (仮)
046 シャイニング・フォース
047 コズミックファンタジーストーリーズ
048 魔法の少女シルキーリップ(仮)
049 笑ゥせぇるすまん
050 スーパーギャルズパニック(仮)
051 魔天の創滅
052 封神演義
053 ダークウィザード~蘇りし闇の魔導士
054 デスブリンガー
055 アリシア ドラグーン
056 聖魔伝説「3×3 EYES」
057 パワードリフト
058 ソル・フィース
059 SDヴァリス
060 ファイヤープロレスリング外伝
061 ちびまる子ちゃんわくわくショッピング
062 F-1コンストラクターズ(仮)
063 ニンジャウォリアーズ
064 アルテイン
065 ツインクルテール
066 シーザーの野望II
067 FIサーカスMD
068 ミュタントハンター
069 シムアース
070 ライズ オブ ザ ドラゴン
071 ゆみみみっくす
072 新・覇邪の封印
073 シュバルツ シルト
074 ワールドラリー(仮)
075 まじかる☆タルるートくん
076 アイルロード
077 ウイングコマンダー(仮)
078 プロ野球'92(仮)
079 ジョーモンタナフットボール2
080 三國志II
081 信長の野望・武将風雲録
082 熱血高校ドッヂボール部 サッカー編
083 ピットファイター
084 ロードブラスターズ
085 アイルトンセナ・スーパーモナコGPII
086 ザ・スーパー忍2

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

MEGA-CD PRESS

アーネスト・エバンス／ソル・フィース／LUNAR／天下布武／ノスタルジア1907／ヘビーノバ／惑星ウッドストック／ダークウィザード／聖魔伝説3×3EYES／コズミックファンタジー／アイルロード／精霊神世紀フェイエリア

本体発売1カ月前

MEGA-CD本体も完成!!

すべての操作はメガパッドから

ついに発売を1カ月前に控えたMEGA-CD。当初、12月1日発売の予定だったが若干遅れる模様。一方、ソフトの開発のほうは順調のようだ。本体はおもちゃショーで公開されたときより高さが低くなるなどいろいろ改良が加えられ、仕様も着々と固まり、完成。そこで、期待が高まるMEGA-CDのオープニング画面とひと回り薄くなった本体をちょっと紹介しよう。

まず、メガドライブとMEGA-CDを装着してスイッチONにすれば、オープニング画面が映しだされる。そして、スタートボタンを押すと設定画面となるのだ。なお、これらの内容はMEGA-CD本体に組み込まれているためCDを入れてから操作しなければならないということはない。もちろんフロントローディング機構を採用したディスクの出し入れもメガパッドによる画面操作なのだ。フロントパネルでは操作できないので注意しよう。

また、気になるのがMEGA-CDとメガドラとの装着方法だが、両方の接触部分にトメ板をはさみ、メガドライブを上から乗せて横にずらすだけ。簡単に装着できるのだ。見た目ずっしりとした感じだが、見かけほど重くない。

そんなMEGA-CDも、まだちょっと手直しするということだが、ほぼ完成したといっていいだろう。発売間近だが、もう少し待とう。

フロントローディング機構の操作もこの画面で行うのだ。

CSG新作発表会でも流れていたが覚えているかな。

回転・拡大縮小機能がふんだんに使われている画面。

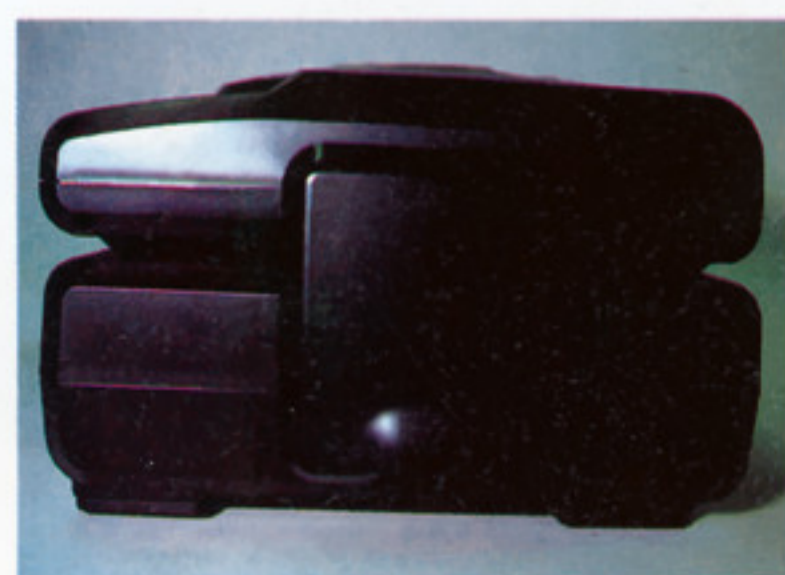
伸びたり縮んだり、跳ねたり、バラバラになったり。

薄くなったMEGA-CDは一挙に大公開!!

メガドライブとの接触部分にトメ板を敷き、合体したときに動かないようにする。

背面にはステレオAV端子とMIX端子が装備。MIX端子はカラオケ用のマイクを!?

フロントパネルでの操作はない。表示ランプが点灯するだけ。

おもちゃショーのときより薄くなったが、見た目ではずっしりとした感じがする。

メガドラ右側面の拡張バスとMEGA-CDの突起部分を接続する。

アーネスト・エバンス

ウルフチーム／12月上旬発売／価格未定／ACT／CD-ROM

祝！ ついにビジュアルシーン初公開！

待ちに待ったビジュアルシーン。そのデキは大変素晴らしい。読者のみんなにアニメーションでお届けできないのが非常に残念だ。

待望のビジュアルシーンをどーんと初公開!!

MEGA-CD同時発売ソフトとして、かなり前から紹介してきた「アーネスト・エバンス」だが、ゲームの華となるビジュアルシーンが一向に紹介されなくて、少し不安だった読者もいるんじゃないかな？ でも、もうそんな心配はいりません。ついにというか、やっとビジュアルシーンが完成したのだ。これでこのゲームの雰囲気やノリがどういったものか、だいたいわかってもらえるだろう。

さて一気にページがにぎやかになったところで、今回は前半ストーリーの流れの説明も兼ねて、美しいグラフィックの数々をドーンと紹介しよう。なかには「エル・ヴィエント」の主人公、アネットのファンにとっては、嬉しい（？）カットもあったりして、いろんな意味で注目のビジュアルシーンなのだ。え、そりゃどーゆーことかって？ それは……おっと、それは実際に見てのお楽しみ。

タイトル画面も完成した。魔法陣っぽい絵が地に敷かれている。怪しげな雰囲気がするなぁ。

メキシコ

最初の舞台は、メキシコの南部。コワトリクエの像という、なんだかよくわからない物をトレジャーハントするのが目的だ。なおこの冒険は、ストーリーの核の部分とはほとんど関係なく、いわば序章のようなものだ。アーネストという人物の普段のイメージを知ろう。

秘宝の魅力にとりつかれた男、アーネスト・エバンスと初老のガイドを乗せ、ボートはメキシコ奥地の川を行く……。

ペルー　～風の神殿～

アーネストの次なる冒険の舞台は、南米はペルーの奥地だ。"風の神殿"にあるという古文書を手に入れることが今回の目的なのだが……。ゲーム中では、風の神殿までの道のりがステージ2、神殿の内部がステージ3の舞台にあたる。ステージ3は結構難しいぞ。

きしむ吊り橋を渡り、さらに奥地へと進むアーネスト。この人、根っからの冒険家だな。

ペルーの日差しはかなり強い。麦ワラ帽子でも被って来れば良かったのにね。余計なお世話だけど。

風の神殿へ……

眠れる神殿の美少女アネット登場！

ステージ3のボスを倒すと、アネットとのご対面だ。祭壇の上にいるってことは、儀式のいけにえとして捕らわれていたのだろうか。アーネストはまず彼女を助け起こし、古文書のありかをたずねてみた。

ここだけの話だが、秘密コマンドで布を取ることができるとか(だから？)。

お探しものはこれですか？

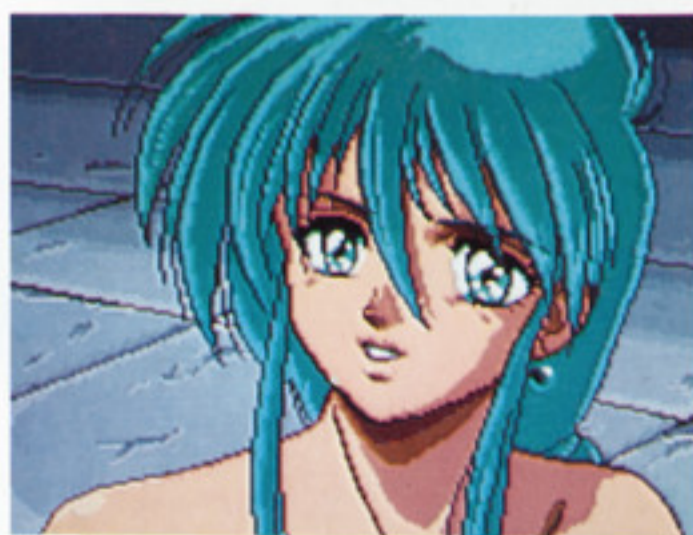
キザ男・ジークフリートに古文書を横取りされてしまった。

敵の追撃をかわしたと思ったら、今度はお色気満点（死語）の女性が現れた。あくまでも親切そうにふるまうが……。

「どうかなさったのですか？」

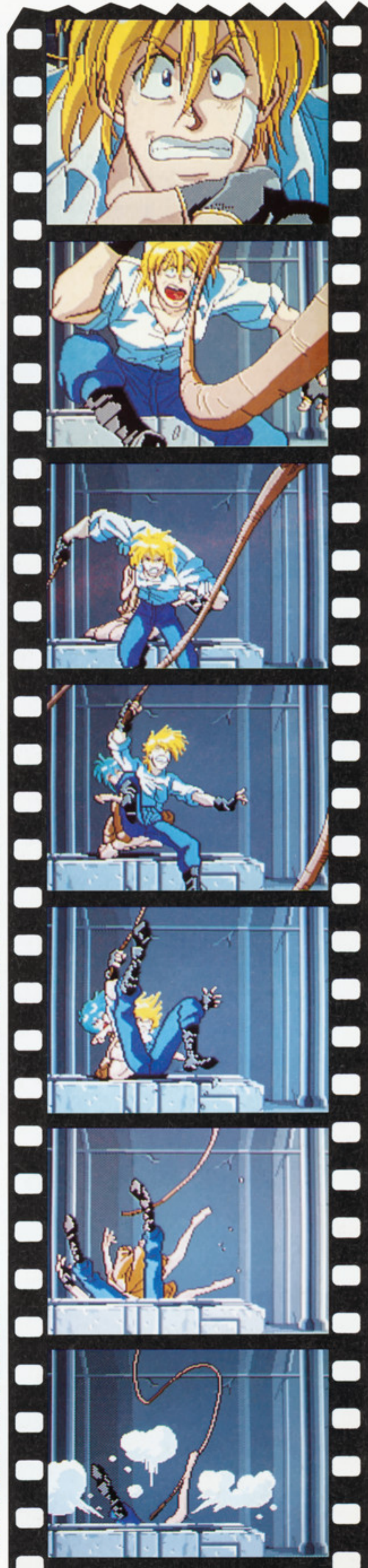
イイ女にナデナデされて、アーネストはちょっぴりシアワセ気分。でもこの女の目つき、なんか悪者っぽいぞ。

オリエント急行

アーネストはカポネの手先であるジークフリートを追い、ヨーロッパへ向かった。しかしその途中、アーネストは刺客に襲われたのだ！

アーネストは、神殿で出会った少女アネットと以後行動をともにすることになる。まったくうらやましい。

STAGE4

ならず者ふうの男たちに襲われるアーネスト。返り討ちにしちゃえ。

おまけ・アーネスト、アネットを巻きぞえにして転ぶの図

グラフィックのアニメーションはこんな感じになる。上から下へ素早く見ると動いてるように見え……ないよね、やっぱ。

STAGE 5

カポネの罠にはまり、捕らわれの身となったアーネストたちを助けたのは、意外にも風の神殿で会った男、カポネの腹心の部下、ジークフリートだった。この際余計なことは考えず、脱出することに専念しよう！

アネット、無免許運転はいけないよ

逃走用のジープを運転するのは、なんとアネット。オイオイ、大丈夫かよ？

正しいジープの乗り方

ジープに乗っている最中も、爆弾や敵兵士が降ってくるので安全とはいえない。でもこのように乗っていれば、ノーダメージで走り抜けることが出来るのだ。ちょっとヘンだけど。

いわんこっちゃない

激突！

どうやらアネットはブレーキの存在を知らなかったようだ。この先は徒歩だな。あ〜あ。

お　ま　け

アーミーくんパフォーマンス

STAGE 6

シカゴから脱出を果たしたアーネストたちは、ジークフリートとおちあう約束で、ゴビ砂漠へと向かった。彼がいうには、この地に、古文書ネクロノミコンとカポネの野望の秘密が隠されているという。

ゴビ砂漠はアヤしい生物が多い

空飛ぶ大ムカデ

うねりながら画面を横切る大ムカデ。たいてい頭上を飛んでいるので、あまり気にしなくてよい。

青蜘蛛

砂の滝からウジャウジャ出てきて、小さい体で跳ね回るうっとうしいヤツ。強敵。

複眼くん

風の谷のナ○シカというアニメで似たようなのが登場してたな。動きが鈍いので、退治するのは簡単。

イソギンチャクもどき

破壊不能の緑弾を大量に吐き出す。ここはプライドを捨て、長距離のヒット＆アウェイ攻撃で対抗しよう。

マップは一本道、ひたすら右へ！

オイオイ、あんた進む方向が逆だよ。え、敵の攻撃から逃げてる最中なの？　こりゃ失礼こきました。

ボスは飛空艇

しばらく歩いていると突然空から現れる飛空艇。小さい弾をばらまきつつ、砲台から大きな光球を撃ってくるぞ。

出現したらもう少し先の広場までおびきよせ、左右に歩き回りながら上に向けてムチを振るっていれば楽勝。大きいなりしてあまり根性がないのだ。

真の敵の正体は？

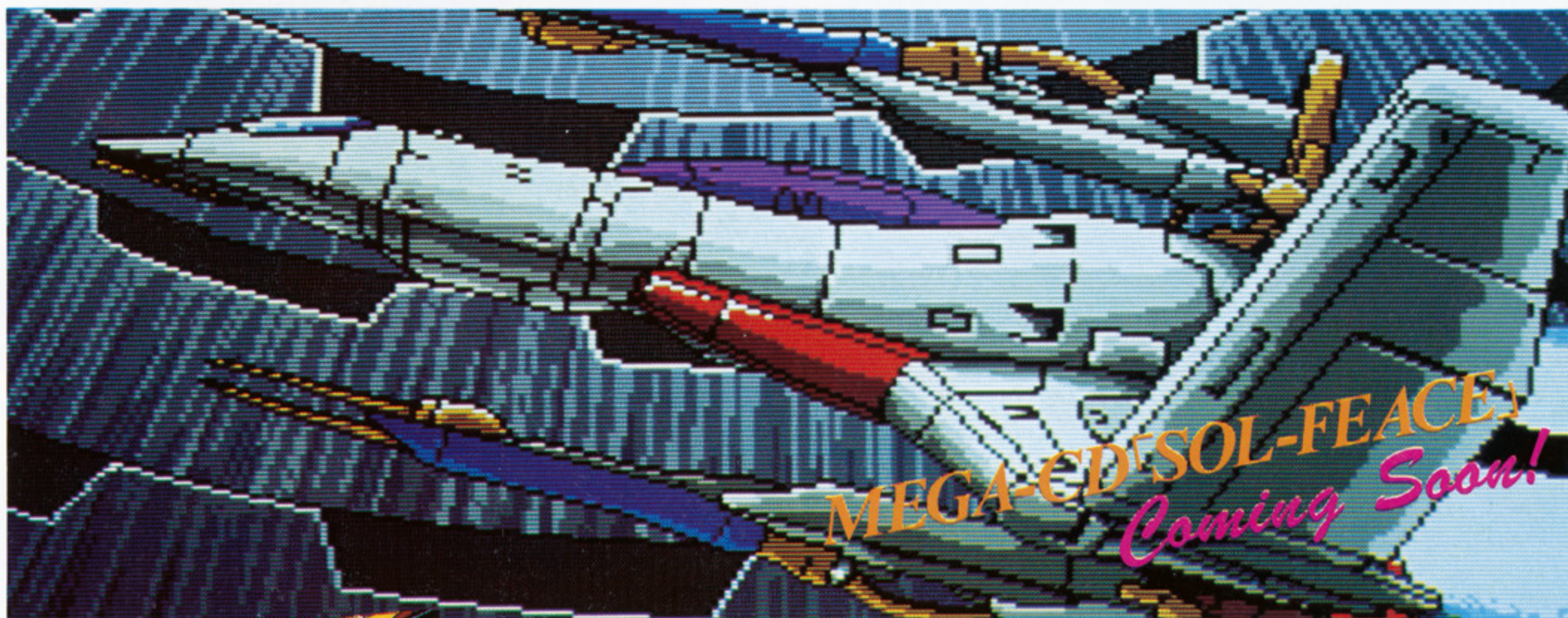
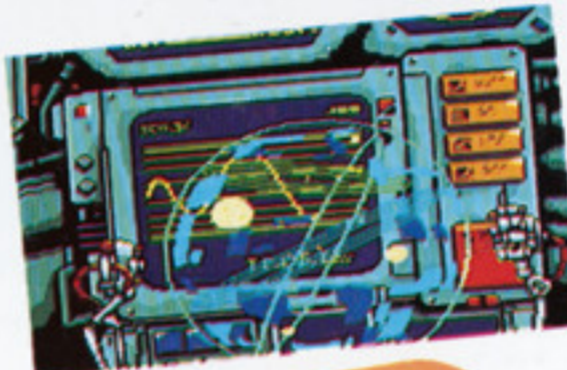
アーネストの冒険もいよいよ佳境にさしかかり、以降の展開がとても気になるところだが、残念ながら今回はここまでだ。

また引き続き紹介するから、来月も楽しみにしていてくれ！

ソル・フィース

ウルフチーム／12月上旬発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

MEGA-CD専用シューティング、発売近し！

先月号から引続き、今月はステージ3からステージ5までの攻略をお届けする。さらに今回はビジュアルシーンも初公開と大サービス！

CDならではのフルアニメーションに注目！

完成に近づきつつある「ソル・フィース」、ついに今月は迫力のオープニングシーンを公開できるまでとなった。先月も書いたように開発は順調に進んでいるらしく、MEGA-CDの本体と同時発売になるのは間違いない。むしろ、ゲーム自体はほぼ出来上っているので、あとはMEGA-CDの発売を待つのみ、といってもいい状態のようだ。

肝心のゲーム内容のほうも「グラナダ」スタッフの手により徹底的にチューンされ、マニアも納得できる完成度の高い作品に仕上がった。内容的には業務用シューティングと同等のレベルにあるといってもいいぞ。

「SOL-FEACE」・RADIO ACTOR & ACTRESS

ERICK・WIRRIAMS
塩沢兼人

主な出演作品

「北斗の拳」レイ役、「ヴァンハイヤハンターD」D役、「未来警察ウラシマン」ルードビッヒ役

MISAO・HATANAKA
冬馬由美

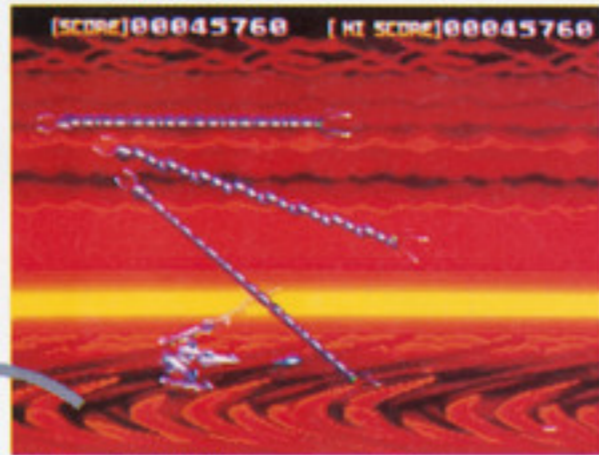
主な出演作品

「ロードス島戦記」ディードリット役、「機動戦士ガンダムF91」セシリー・フェアチャイルド役

STAGE3

敵のコンピュータ、GCS　WTが試作的に打ち上げた人工太陽。この付近には巨大な蛇型の生命体が生息しているという噂があった。が、ソル・フィースが太陽系に向かうためには、ここを避けることは不可能であった。

この人工太陽ステージは前の２ステージと比べると一気に難易度が上がっている。なかでも注意したいのは、前方から高速で飛来してくる敵機群だろう。バラバラと吐かれた弾を必死に避けているといつの間にか敵に体当たりされてしまう、なんてことがよくあるのだ。自機のユニットを上下とも前方に向けて弾幕を張りながら進んでいったほうが安全だろう。また、自機の近くで爆発する核ミサイルの誘爆に巻き込まれないように、上下に動いて敵の弾を避けよう。

メガトン爆弾の連鎖爆発!! あちこちで爆発が起こっているので何が起こっているのかわからんぞ。

出ました多関節キャラの真骨頂、ムカデキャラ！　でも、頭の部分を撃てば簡単に倒せちゃうのだ。

ステージ３最大の難所といえるのが、この２匹の中ボス。画面のスミに追いつめられるとやられる。

前方からミサイルのように高速で飛来してくる敵機には注意。画面左中央の位置をキープしよう。

注意 〝メガトン〟爆弾の誘爆に注意せよ!!

Ｘ線軸上に自機がいるとミサイルを撃ってくるので、ワザと〝撃たせて〟避けるというテクを使おう。とにかく発射されたミサイルには近づかないようにすることが肝心だ。

BOMB!!

BOSS! HEAT-VIPER

多関節ウネウネ
見たら夜眠れない

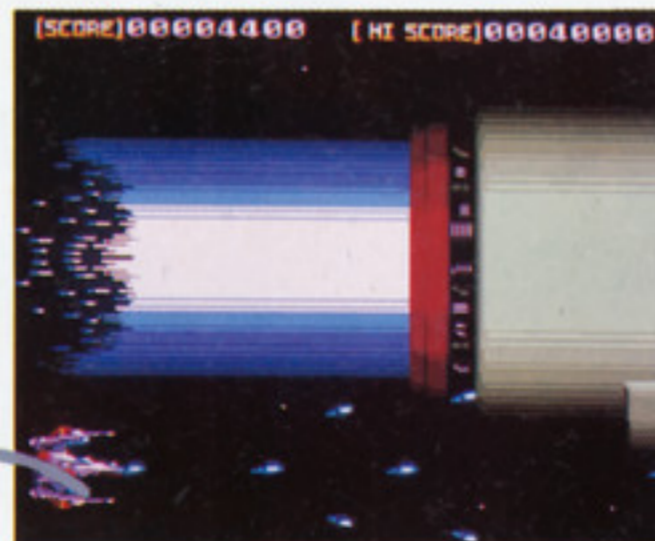
人工太陽の近くに生息するといわれる巨大な有機生命体なのだ。

画面上を高速で動いているとき（下の写真）は無敵なので、画面右上に顔を見せている間に集中してダメージを与えよう。口から吐いてくる緑色の拡散弾にはなるべく近づかないようにしつつ、画面左端を上下に動いて倒そう。

STAGE4

「敵宇宙軍正式巡航艦、左舷後方から高速で接近！」今回の作戦は、宇宙軍と接触しないよう細心の注意が払われていたはずであった。が、新兵器を輸送したこの巡航艦の存在までは、まったく予想していなかったのである。

ここは今までのステージとはガラッと雰囲気が変わり、巨大な敵巡航艦が舞台となっている。つまり、戦艦に備えつけられたレーザー砲や砲台を破壊することがこのステージの目的なのだ。砲台は動かないから、出現位置を覚えてしまえば比較的ラクに進むことができるのだ。また、このステージからバックファイアという特殊攻撃が使えるようになる。後ろで敵を倒すタイミングを練習しよう。戦艦主砲のレーザーは、砲塔の向きに注意していれば避けられるはずだぞ。

砲台によほど近づいていない限り突然やられることはないはず。でも、レーザー砲には注意ね。

うわーっ、敵艦の噴射口から出る炎に直撃されたー！　……うそ。この炎には当り判定はないです。

このレーザーの間に入ってしまうとまず助からない。画面左はじで待機して、チャンスを待つのだ。

敵艦中枢。４門のレーザー砲を最初に破壊しておかないと、ここはかなりの苦戦を強いられるはず。

注意 新兵器!? 〝バックファイアアタック〟をうまく使え

後方の敵も倒せるというテクニック、それがバックファイアアタックだ。自機を右に移動させるとバックファイアが後方から噴射されるので、うまくこの炎を敵に当てて倒すこと。修練せよ。

BOSS! BR-227

新手の生体兵器登場
つぶされないように気をつけろ

戦艦中枢部を倒したあとで登場するコイツの弱点は中心部でふらふらしている目玉がついた頭脳部分。ただ上下の殻が一定間隔で自機をはさみこもうと襲ってくるので、常に敵ボスの反対位置になるよう動くべし。

宇宙軍の最新式中型攻撃ユニット。生体兵器なのでキモっぽい？

STAGE 5

冥王星付近に建設中の敵宇宙基地がある。警備の手薄なこの宙域をソル・フィースは航行ルートに選んでいた。が、この基地要塞の主砲となる巨大レーザー砲、ハルヴァードの一門は、すでに設置を完了していたのだ！

はっきりいって、このステージでプレイヤーのほとんどが最初の壁にぶち当たることになるはず。とにかく、後方から出現する敵機の動きがいやらしいのだ。バックファイアで倒そうにも困ったことにフェイントをかけてくるので、慣れないうちは自分から敵機に突っ込んでしまうだろう。倒すコツとしてはチョン、と左にレバーを入れ（動かす、のではなく瞬間入れる感じ）すかさず自機を右に移動、これで倒せる。ステージ内の仕掛けについては右画面を参考にしてくれ。

注意　障害物は前からぶつかると危険なのだ

基本的にソル・フィースでは、自機が壁や障害物に当たってもミスしないようになっている（斜め前に跳ね返される）。ただし、正面から当たるとスクロールにはさまれてしまう。

ステージ内の入り組んだ場所では、思いっきり前に出ないと敵のレーザー壁に阻まれてしまうのだ。

後方から敵機がバンバン登場。そのうえ、このステージにある砲台がやたらと弾を吐くのだ。難所。

下からいきなり現われる障害物。一番左に自機をよせているとスクロールにはさまれるので危険だ。

回転する四角いブロック。当たると当然死んじゃいます。下、上の順番でうまく切り抜けよう。

BOSS! HALBERD

冥王星基地の主砲レーザー砲
周りを多数の砲台が囲んでいる

実際にこのボスと戦ってみるとわかるが、自機の動ける範囲は意外と狭い。とはいってもレーザーはただ規則的に撃ってくるだけだし、動きのパターンも一定なので、レーザー砲を守る小型砲台を先に壊せば簡単に倒せちゃうぞ。

周りの砲台を先に倒せばあとは簡単に倒すことができる。

WOLF TEAM SPECIAL

エル・ヴィエントゲーム大会

ＢＥメガ10月号でも告知したが、去る９月15、16、22、23日、東京・大阪、合わせて４カ所で〝エル・ヴィエント　ゲーム大会〟が開催された。

残念ながら当ＢＥメガ編集部は、東京で開催された２カ所へしか、陣中見舞いにうかがえなかったが、ちゃっかりウルフチームの方にお頼み申して、大阪で開催された模様も逐一（？）報告してもらったのだ。

よって今回この場を借りて、各店での優勝者を発表したいと思います。それでは今から名前呼ばれた方は、すみやかに前に出てきてください。ってムリか。

おもちゃのQ

優勝者　森野智弘クン・箱守雅裕クン

初日は小学生の参加が半数以上だったので、小学生と高校生部門に分け、それぞれ優勝者を出したのだ。だからここだけ２人いるというワケ。

宝田無線電機

優勝者　飯高英渡クン

この日の大会は、初日より年齢層が比較的高かった。秋葉で開催されただけに、ゲーム上手が集まっていた（ような気がする）。

ファミコン倶楽部布施店

優勝者　広渡幸司クン

このピンクのハデなオニーチャン……いや、素敵な彼はウルフチームの飯島氏。彼はその昔、ＢＥメガでドラえもんと一緒に登場したとか。

上新電機株　メディアランド1F

優勝者　竹内秀大クン

たぶん、一番エントリー数が多かったのがこの日の大会。レベルも比較的高く、さすが浪速のゲーマーたち、なかなかお強いでんがな。

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／RPG／CD-ROM

MEGA-CDならでは!! 音楽満載RPG!

「LUNAR」はそのMEGA-CDの大容量を生かして"音"のほうも充実しているようだ。今回は音楽関係を特集してみたぞ!

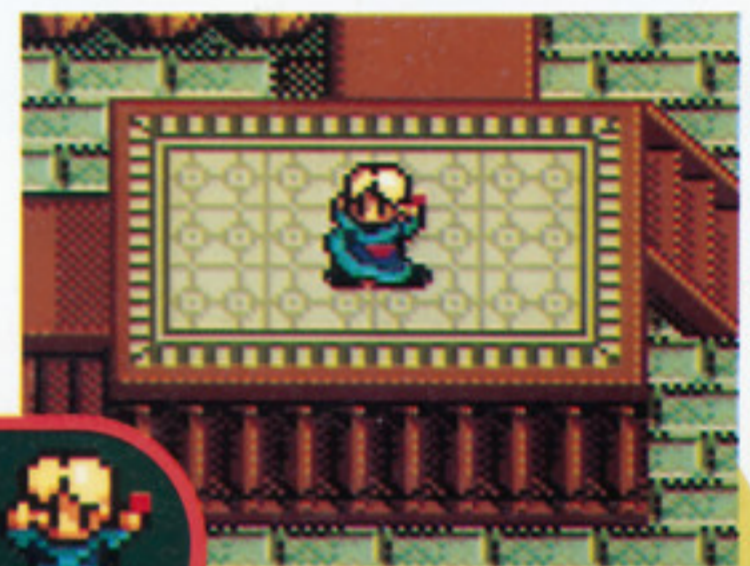
期待の主題歌つきOP(オープニング)アニメ、そして中デモ

MEGA-CD本体の発売に合わせて「LUNAR」の開発も着々と進んでいるようだ。今回は9月末日に行われた主題歌の収録と中デモのビジュアルシーンのアフレコを中心にレポートしてみたいと思う。

まず、主題歌だが写真下のようなバリバリのオープニングアニメに、これまたガンガンにノリのいい曲がコンマ何秒のタイミングで合わせられ、そこに歌手の須藤まゆみさんが歌を入れたのだ。須藤さんのパワフルな歌声が加わり、まさに必見のオープニングが完成した! 早く皆さんにお見せしたいが、発売まで、もうしばらく待たれよ!

主題歌の他にも須藤さんはその7色の声でテーマ曲でもあるルーナの歌、そして酒場の踊り子の歌なども歌っている。ルーナの歌は柔らかく優しい曲でつい聴きほれてしまいそうだ。ストーリーにもルーナの歌はかかわるという話があるのでプレイヤーとしては興味が引かれるところだ。酒場の踊り子は自ら歌って踊るという楽しいキャラクターアニメに仕上がっているようだ。その元気な歌声を聴くために、冒険の途中町に寄るたびについつい酒場に入りびたってしまいそうだね。

中デモのアフレコはプロの声優さん方が、メガドラの画面映像を見ながら声を当てていくという形で行われていた。皆さんさすがプロフェッショナルでそれぞれの声の役柄を見事に演じ、絵に生命を吹きこんでいた。期待していいぞ!

主題歌を熱唱する須藤まゆみさん。その小柄な身体からパワフルな歌声が飛び出す。主題歌は必聴!

町の酒場の舞台で歌って踊る踊り子。須藤さんの元気で陽気な歌声が、旅人の心をリフレッシュする。

踊り子も本当に歌って踊っちゃうんだ!

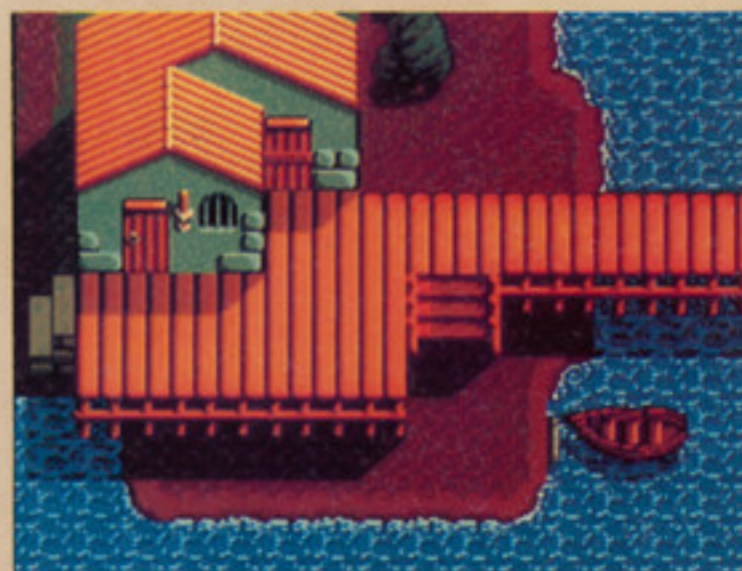
LUNAR THE SILVER STAR

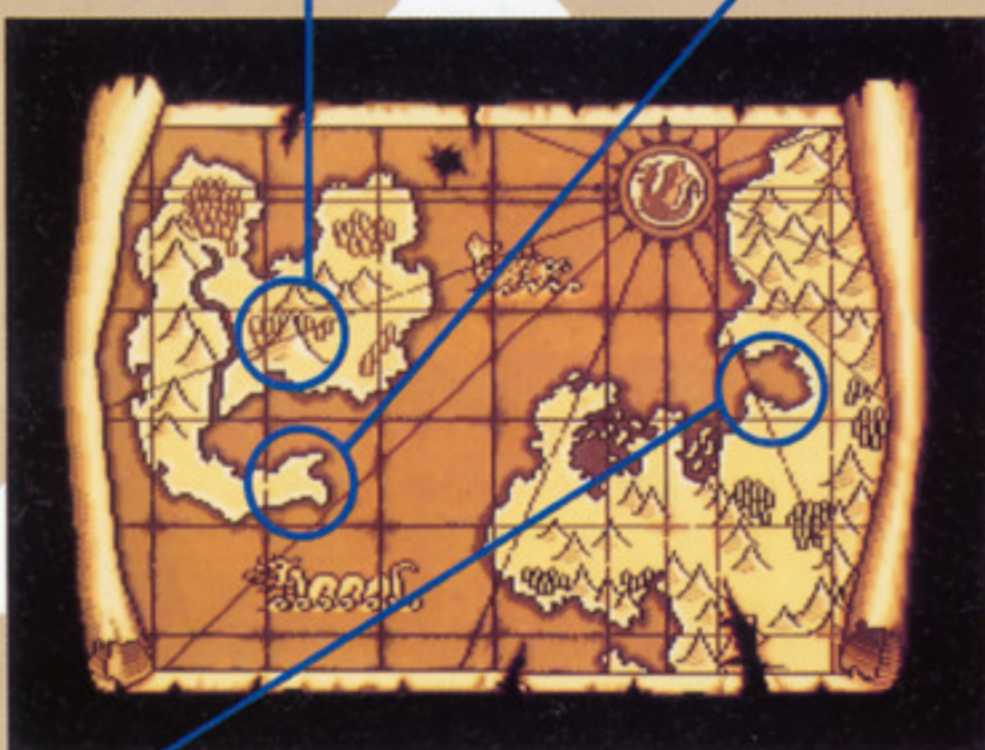
村と町　そして　大陸の街

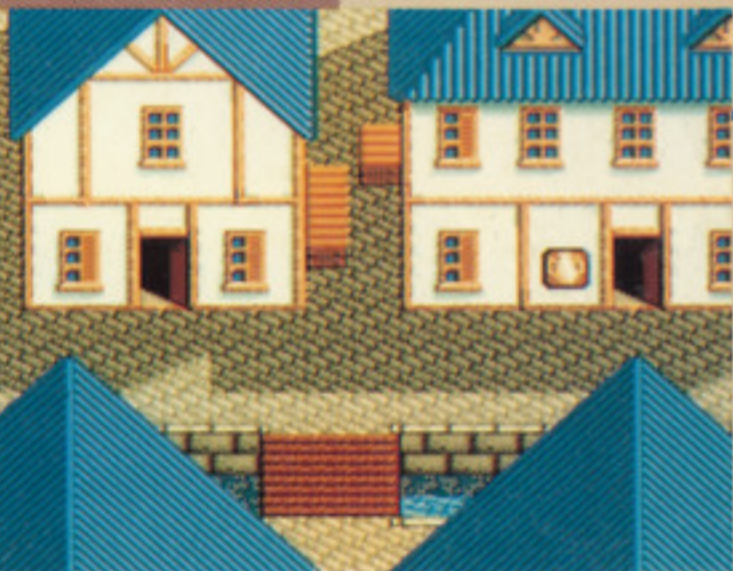
ブルグ

のどかなブルグの村。人々は畑を耕して暮らしている。

島の中央に位置し、開拓農民が開いた静かな村だ。主人公アレスが旅立つ、いわゆるゲームのスタート地点である。田舎なので、住民はみな、顔見知りで、アレスたちに親しく声をかけてくれるんだ。アレスの家の北側に、ドラゴンマスターダインの墓があり、また、アレスとルーナが歌の練習をする泉は、村の北東部に位置しているぞ。

サイス

海に面した港町サイス。大陸からの旅人でにぎわう町だ。

島の最南端にあってこの島の唯一の港町だ。一応、武器屋などもあり、にぎやかな船宿もこの町を活気づかせている。大陸への玄関口であるサイスは、この島の交易の中心地で、多くの旅人だ立ち寄る町であり、たくさんの情報を得ることができる。ここで小休止した後は、大陸への新たな冒険に対する心の準備を忘れないように。先は長いぞ！

メリビア

2階建ての大きな家々が立ち並んでいるメリビア。人々でにぎわう街だ。

商業と貿易の盛んな、一大自由都市で、経済の中心的役割をになう大都会。獣人メル総督が治めているところなんだ。とにかく大きなこの街は、行きかう人々もさまざまで、見聞を広めるには、とても都合がいい。また、お店もたくさんあって品ぞろえも豊富だ。買っておいて損はない!?

メリビアの街の裏通りにある怪しげな家。

港の近くにある荷物の積み降し場所…？

お金を集めてお買物

冒険に必要な道具を手に入れるには、なんといっても、お店で買うのが一番てっとり早いのだ。「LUNAR」では、お店はおおまかにいって雑貨屋、武器屋、防具屋に分けられている。雑貨屋というのは、某RPGの道具屋のようなもので、体力を回復してくれる薬や、毒を消してくれるアイテムなどを、売っているところだ。この他には、魔法屋なんてのもあるらしいけど、一体どんな店かな？

雑貨屋

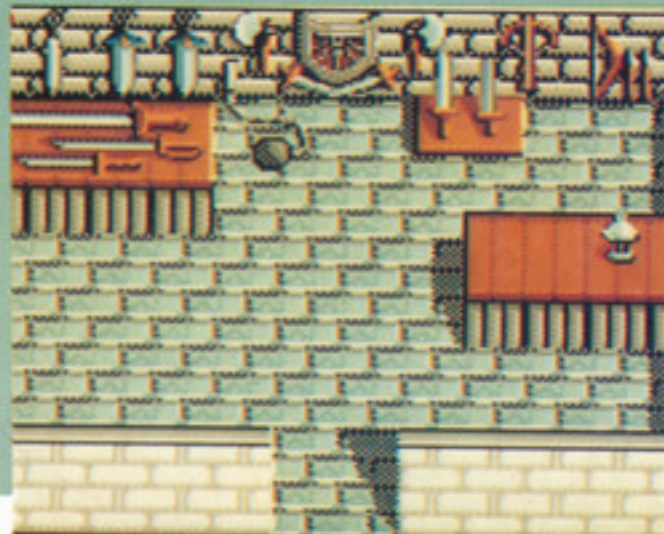
おそらく一番よく出入りするお店だろう。同じものが安い店もあるぞ。

やすらぎの葉

目移りするほど色々な物が売っている。やっぱり便利だね。

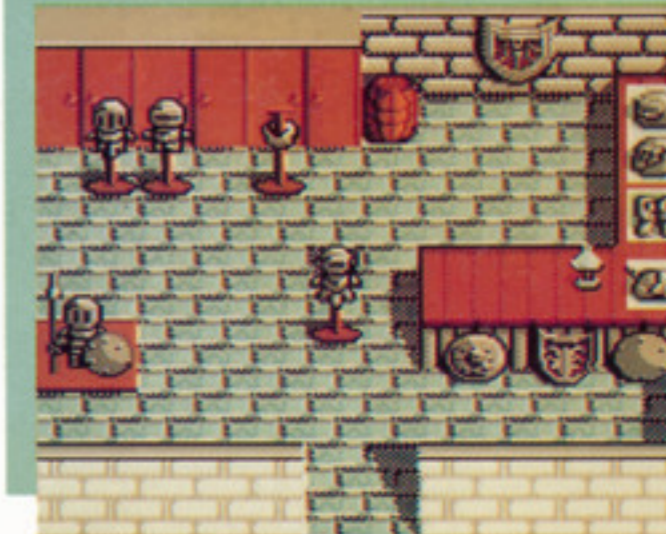
武器屋

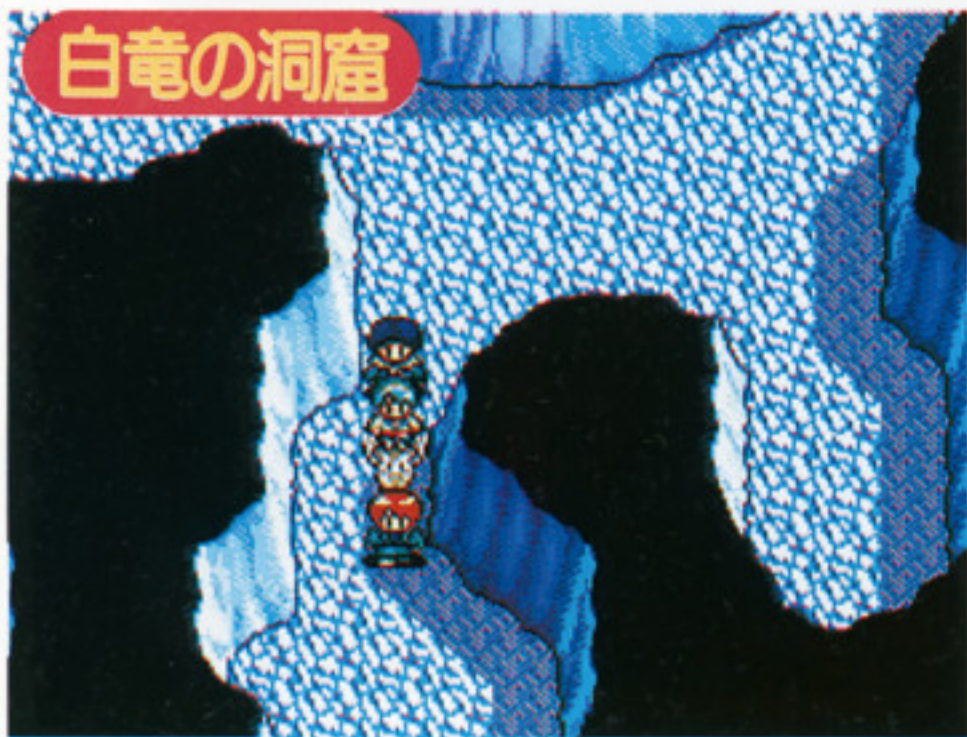
武器がなくちゃあ、戦いは始まらない。じっくりとよい品物を選ぼう。

バトルアクス

剣、斧、ムチなどありとあらゆる武器がある。さあ戦うぞ！

防具屋

自分を護る防具は、少々高くてもそろえておきたいものだ。がんばって稼げ！

ブロンズの鎧

命は大切。高い防具を手に入れて長生きしよう。

洞窟のダンジョン、塔の中、そしてアルテナの神殿

白竜の洞窟の中を行くアレス、ナル、ルーナ、ラムスのでこぼこパーティー。いつモンスターが出てくるかビクビク。

「ＬＵＮＡＲ」のダンジョンには、おおまかに分けて2種類ある。１つは、普通よく見かける迷路タイプのダンジョン、もう１つはちょっとしたフロアが何階も重なって階層構造をなしている、塔タイプのダンジョンだ。どちらのタイプも、ＭＥＧＡ-ＣＤの大容量を生かしているのでそれぞれ特徴がある。迷路タイプのほうは、各ダンジョンごとに色やパーツ、小道具などが違い、仕掛けの豊富さに驚いてしまう。大きさも、各階あわせて70画面以上のものもあるらしい／　ひ、広い……。また、塔タイプのほうも、丸いものや四角いもの、はたまた奇妙な形をしたものなど多彩で、アレスたちを困らせてくれる。でも、くじけるんじゃない。「ＬＵＮＡＲ」は、よくあるＲＰＧのようにエンカウント率も高くないし、歩くスピードが遅くてじれったい、というようなこともない。そして、こういった辛く苦しい旅を強力にバックアップしてくれるのが、アルテナの神殿だ。アルテナというのは、この世界の女神の名で、それが祭られているのがこの神殿というわけ。この神殿はフィールドの各地にあり、まあ神社や教会みたいなものと思ってくれればいい。ここへ行くと、パーティーの仲間たちのＨＰや、毒だの石化といったステータス異常を回復してくれるという、ありがたいところなのだ。戦いを有利に進めるためにも、ぜひ有効に活用したいものだね。

塔というのは、いつも神秘的だ。この塔にはどんな秘密が隠されているのだろうか。そしてどんな出会いが…。

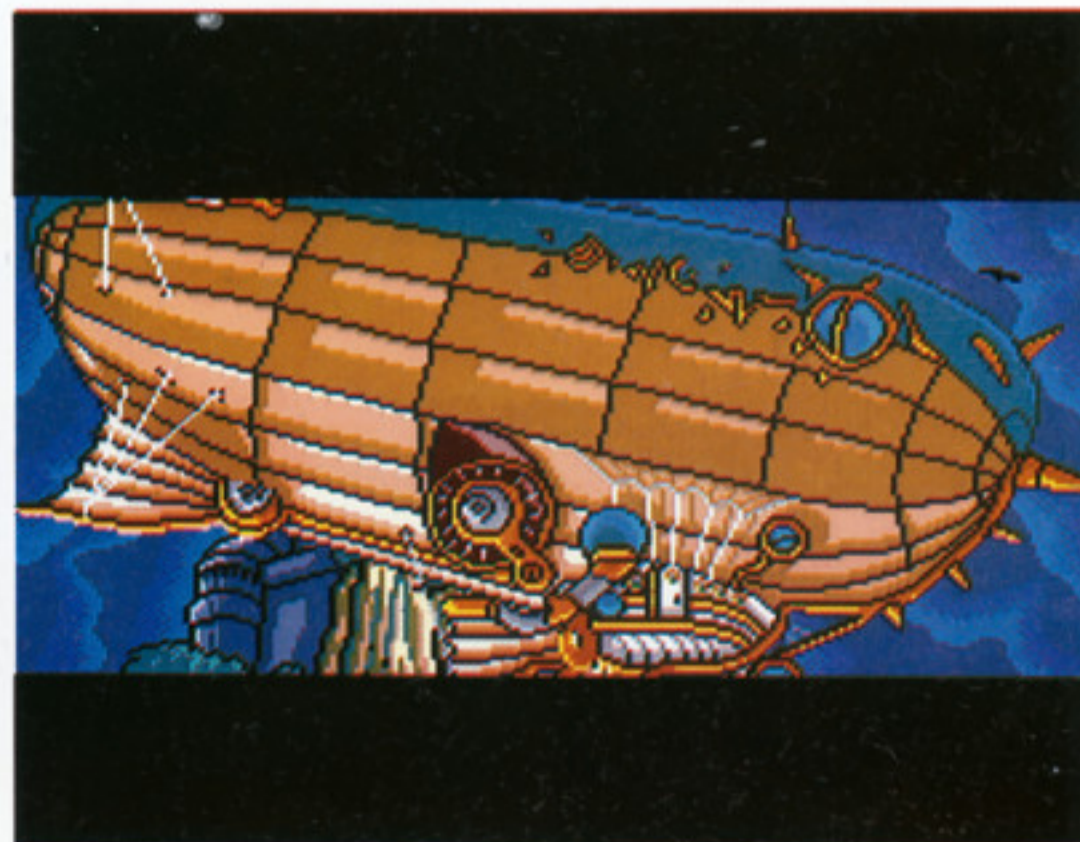
重々しい雰囲気のアルテナの神殿。フィールドのあちこちにあり、疲れた旅人を助けてくれる。

アルテナの神殿の内部。神殿の真ん中に祭られているのは、女神の像なのだろうか？

蒸気機関と2大天才博士

魔法が日常生活に、深く取り入れられているこの世界では、当然科学が発達しにくかった。動力源が魔法で生み出せるのに、誰がわざわざ別の方法で力を得ようなんて、考えるだろうか。しかし、いくらこの世界でも、万人が自由に魔法を使うことはできない。大魔法使いと同じだけ勉強しても、素養がなければ、魔法は使えないのだ。そこで、この２人の天才、マイトとバタネンが登場するのである。彼らは、もともと魔法があまり得意でなく、そのため他の魔法の上手な人達に対して、コンプレックスを抱いていた。２人が変わり者で、人嫌いになったのも無理もない。しかし、いや、だからこそ２人は夢を実現させることに、情熱を注いだ。魔法が使えようが使えまいが、誰もが利用することのできるエネルギー。相棒であり、ライバルでもあった２人は、競って研究にいそしんだ。そしてとうとう世紀の大発明、蒸気機関という夢のテクノロジーを実現したのだった。

マイト
魔法を使わずに大空を自由に飛ぶことを夢見た人物である。つっけんどんだが、アレスたちに協力してくれる頼もしいじいさんだ。

バタネン
彼はマイトとは対照的に、地上を馬よりも速く走行することを夢見ていた。しばらく前にマイトのもとを離れ、現在は消息不明。

蒸気機関のテクノロジーが空を飛ぶ夢を実現した。アレスたちは飛行船に乗って冒険の旅に向うのだろうか……？

LUNAR"音"のクリエイター集団"CUBE"インタビュー

CD-ROMの大容量で贈る魅力的な"音"の世界

──今回「ＬＵＮＡＲ」では、具体的にどんなお仕事をされたのでしょうか？

CUBE　"音"全般です。ゲーム中の音楽だけでなく中デモの音楽、ＳＥ、声優さんのアフレコ、主題歌の作詞作曲まで行いました。

──主題歌に合わせて動くオープニングアニメがすごそうですが、いかがですか？

CUBE　主題歌はアップテンポの盛り上がる曲に仕上げました。ゲームアーツのスタッフと協力して、できた曲とアニメの絵を合わせていきました。コンマ何秒の世界ですね(笑)。苦労したぶん、いいものになりました。

──全部で何曲ぐらい作曲されたのですか？

CUBE　細かいものを入れるとかなりの数になるのですが、30曲くらいＣＤの生音で鳴ります。とにかくわかりやすく良い曲ということを念頭に置いて作りました。サウンドでうまくビジュアルのイメージを引き上げることができたと思うので、早く絵と合わさったゲームの中で聞いてみてほしいと思っています。

──やはりＣＤ-ＲＯＭの場合、サウンド関係は重要な要素だと思うのですが、いかがですか？

CUBE　今までは内蔵音源だけしか使えず、容量も限られていました。その中でいかにうまくやっていくかガンバッてきたのですが、今回ＣＤをやってみて、やはりＣＤがいいなと(笑)。表現の幅が全然違いますからね。オーケストラとか、やりたいと思ったことができるというのがすごくうれしいですね。それに細かいところまでＣＤの音を使えますから踊り子の歌に肉声を使ったりと、ひと工夫していますので楽しみにしていてください。中デモシーンの絵にしても、曲がついてＳＥが入って声優さんの声が入るとすごく生き生きとした臨場感が出てくるんです。

──ＳＥもかなりの量があるんでしょうか？

CUBE　今回、ＳＥは戦闘シーンの音がすごく多いんですよ。生半可な数じゃなくて僕らも打ち合せをしていくうちに青ざめるくらいで(笑)。全部合わせると110個ぐらいあります。かなり期待してもらってもいいですよ。剣で斬る音もチャキン、シュ、バシュッと一連の動作がそれぞれ１つ１つ音になっています。ＣＤ-ＲＯＭの大容量のおかげですね。

──オートバトルに合わせて音が鳴るのが、楽しみですね。他に音楽の聴きどころは？

このゲームのヒロイン、ルーナ役の井上喜久子さん。主な出演作品は「ふしぎの海のナディア」(エレクトラ役)。

CUBE　戦闘シーンの音楽も３種類くらいあります。どれも激しいビートの効いた乗れる曲です。それに対してルーナのテーマは優しいメロディの中でメリハリをつけ、全体としてバランスよく作りました。

──声優さんたちのアフレコはいかがでした。

CUBE　ええ、みなさんとてもうまくて録りも快調にいきました。キャスティングには時間をかけたので、それぞれイメージに合った方にやっていただけたなと思っています。『ふしぎの海のナディア』でエレクトラの役をやられていた井上喜久子さんがルーナの声をあてられたのですが、初め15歳の女の子の役ということでどうかなっと思っていたんですが、その声がやっぱり出せるんですね。みなさん、さすがでしたね。

──ゲーム中のキャラたちのしゃべりにも期待ということですね。では、最後に読者の方々に一言お願いします。

CUBE　エンディングの曲は、気合いを入れて作ったのでなんとかそこまでたどり着いてほしいですね。「ＬＵＮＡＲ」の"音"は、とにかく僕たちの代表作にするつもりで作りました。いいものに仕上がったと思うので、ゲームをしながら"音"も楽しんでください。

CUBE

ゲームミュージックの制作、ＣＤの制作を主に行っている。主な作品としてはメガドライブオリジナルの「ジノーグ」「ラングリッサー」他、ゲームギア「ヘッドバスター」など。他の機種からのメガドライブへの移植作品としては「ギャラクシーフォース」「イースIII」などを手掛ける。その他すぎやまこういち氏のレコーディングに協力。パワフルで明るく元気なサウンドプランニング会社。

写真は左から藤岡氏、溝口氏、岩垂氏。スタジオでの収録風景だが、非常に明るい雰囲気の中でレコーディング、ミキシングなどが行われた。

次号予告

今回は"音"に関する記事が中心だったけれど、いかがだったろうか？　誌面では「ＬＵＮＡＲ」の音を聞かせられないのが残念だが、発売までもう少し待っていてくれ。ＭＥＧＡ-ＣＤの大容量をゲーム自体だけでなくビジュアル、音楽と様々に生かしている「ＬＵＮＡＲ」。ハード本体の発売とともに待ちどおしいね。さて次号では今回紹介することのできなかった他の部分の情報を取材を重ねてお伝えしたいと思っている。いよいよ核心に迫る次号を待て！

天下布武—英雄たちの咆哮—

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／SLG／CD-ROM

どちらに転がるか、イベントがもりだくさん

天下を治めるには、ただ強いだけではダメ。天災を味方につける運も必要だ。今回は、そんな天災などのイベントを紹介しよう。

なんだかんだいってもう11月になってしまった。「天下布武」の発売ももうすぐだから、あと１カ月もすれば実際に家庭で「天下布武」が遊べるはずだ。開発の人たちも最後の追いこみとばかりにがんばっているのだろう。とっとと「天下布武」で遊びたいと思っている戦国シミュレーション野郎は、開発者の健康を願いつつ、発売を期待して待っていよう。

さて、前回はシナリオ１の〝群雄割拠〞について紹介した。小さいながら野望だけはデカイ勢力がうようよいたが、この中から１つの国だけが頂点に立てるのだ。さながら高校野球のようだが、まさにそれである。今回は４つ目のシナリオ〝関ヶ原〞について触れてみよう。シナリオ２と３はどうした、という声も聞こえるが、発売も近いというコトで、先を急ぎましょう。そういうコトで勘弁して。

〝関ヶ原〞は、1600年の冬からゲーム開始となる。関ヶ原の戦いは秋からだから、その最中に始まるワケだ。東軍につくのも西軍につくのも自由だが、今回も武将配置図と有力武将を掲載したので、各自チェックしていただきたい。あとは御自由にどうぞ。うむ。

不定期連載 私の愛した武将

ゲームアーツ第二開発部 岡野泰宏さん

今回の武将は黒田官兵衛だ。黒田官兵衛と聞いてピンとこない人は黒田孝高といえばわかるだろう。彼は豊臣秀吉の参謀として多大の力を発揮した。本能寺の変で主君を失って動揺する秀吉に、今が天下をとるチャンスとささやいた。秀吉に官兵衛を頼りになると思うと同時に油断のならない奴とうならせたそうだ。

黒田官兵衛

ドン＝シメオンの洗礼名を持つキリシタン大名だった。

黒田長政

関ヶ原では徳川側についた。親の心子知らずってヤツね。

戦いの予感を感じさせるタイトル画面も完成したぞ

炎をバックにして現われるタイトル。これからの戦いが始まる。

メラメラと燃える炎。焼き打ちにあう城を思わせる。諸行無常。

シナリオ〝関ヶ原〞初期大名勢力図

シナリオ〝関ヶ原〞主要登場武将

1600年にもなると〝群雄割拠〞の頃とは、武将の顔ぶれも様変わりしている。古豪もいれば新興勢力もいる。どうなることやら……。

毛利輝元　家紋名　一文字に三つ星

鍋島直茂　家紋名　花杏葉

伊達政宗　家紋名　抱き竹に対い雀

徳川家康　家紋名　三つ葉葵

宇喜多秀家　家紋名　兒文字

立花宗茂　家紋名　丸に花杏葉

最上義光　家紋名　細輪に太二つ引両

福島正則　家紋名　沢瀉

長宗我部盛親　家紋名　七つ酢漿草

加藤清正　家紋名　蛇の目輪

上杉景勝　家紋名　竹に対い雀

前田利長　家紋名　梅鉢

黒田長政　家紋名　黒餅

小西行長　家紋名　中結い祇園守

佐竹義宣　家紋名　日の丸扇

豊臣秀頼　家紋名　五七桐

小早川秀秋　家紋名　右三つ巴

島津義弘　家紋名　丸に十文字

幸か不幸か、続々と襲いかかるイベントフェイズを検証しよう

先月までの記事で軍備・政略フェイズと水軍戦・野戦・城攻めフェイズの2つを詳しく紹介した。これでだいたいのフェイズの内容について理解してもらえたと思うが、今回はターンのしょっぱなにやってくるイベントフェイズを説明しよう。イベントフェイズでは季節や年号(毎年春に更新)が進み、住民感情や軍団の士気などの各種パラメータが変化する。また、各種のイベントが発生するのだ。イベントは19種類程用意され、いいコトから悪いコトまでズラリとそろっている。何が起こるかわからないし、いくつもイベントが発生するコトだってあるぞ。一部下で紹介しよう。読んでね。

よいイベントも悪いイベントも素直に受けろ。現実は逃避はダメ。

武将の死亡

武将が死亡する場合、老衰や病死、落城によるもの、野戦中の敗北や野戦後の落ち武者狩りによるものなどがある。イベントフェイズで起こるものは、老衰や病死の類だ。絶対やってくるものなので避けようがない。ちぇ。

大名家の滅亡

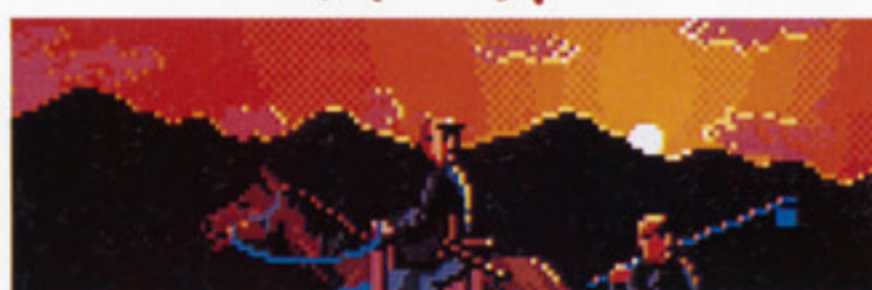
武将の死亡により大名になれる武将がいなくなってしまったら、その大名家はそこで終わり。いわゆる、血が絶えて滅亡というヤツだ。その大名家で遊んでいたらゲームはそこで終わりになってしまうぞ。いいコトないよね。

家督相続

武将の死亡のとき、大名が死んでしまったら家督を相続できる跡取りを見つけて大名にさせる。このとき、他の重臣や降伏大名の忠誠心などに大きな影響を与えるのだ。周囲に家督相続が起こったら弱体化させるチャンス！

謀　反

謀反は、重臣や降伏大名の独立や寝返り、武将の寝返りという形で表わされる。なってしまったらしかたがないけど、なる前に重臣や降伏大名などの忠誠心をちょくちょくチェックして下がり気味だったら手を打つコト。それよ。

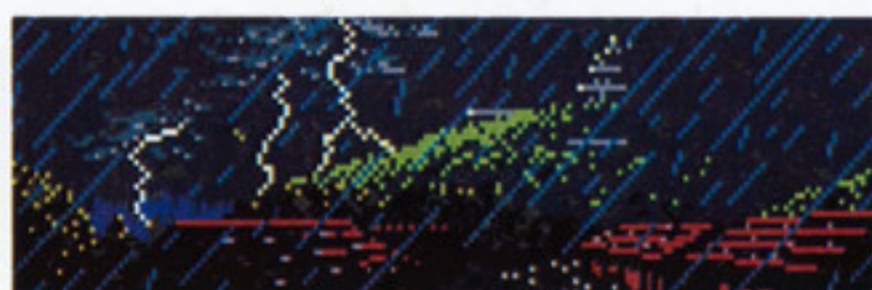
出　奔

出奔とは、忠誠心の低い武将が野に下ってしまうコトだ。寝返りなどの謀叛の類とは違う。武将に関してだけで、重臣には起こらない。不要な武将だったらさほど問題ないが、必要な武将でその危険があったら先に対処せよ。

豊　作

秋の収穫時期に誰もが望むイベント、それが豊作である。豊作になったエリアは、石高がアップし、その年に限り多くの収入が入ってくるのだ。秋が近くなったら、豊作になるようにとモニターへ向かって祈りを捧げよう。

飢　饉

豊作とは反対で、せっかく築いた石高が激減してしまう農家泣かせのイベントが飢饉である。昔は、飢饉や旱魃が起こるとまるで食べ物がなくなって餓死する人が急増したそうだ。今の時代は技術が発達しててよかったよね。

台　風

台風がやってくると、台風の通過したエリアの石高が減少する。それとともに住民感情まで下がってしまう逆一石二鳥イベントなのだ。今年は台風の当り年だったが、あれをみると住民感情が下がるのも理解できるだろう。

降　雪

雪が降る。あなたは来ない。てな感じで、降雪が起こると雪が降り積もって身動きがとれなくなる。移動の障害になり戦闘にも支障をきたすワケだ。まあ、夏は起こらないだろう。たぶん。

大地震

大地震、ビックアースクエイクである。これが発生すると、地震が起きた国の商業値や石高や城レベル、そして住民感情が大幅に下がってしまうのだ。地震が起きた瞬間持っているコントローラを叩きつけそうなイベントだ。

一　揆

住民感情の低い国で、武将のいない城に発生する。このとき、その城は一揆軍の持ち城になってしまう。そこに一揆軍が立てこもってしまうからだ。もちろん、発生すれば石高は下がるし、住民感情も下がる。やりきれんよ。

一向一揆

武将のいない城で発生する。このとき、その城は一向衆の持ち城になり、一向衆が立てこもってしまうのだ。ただし、一向衆がすでに滅ぼされている場合、一向一揆は発生しない。結果のほうは、一揆のときと同じである。

金・銀山の発見

金山や銀山を発見すると、鉱山値に影響が出てくる。もちろん、鉱山がたくさんあれば財源が潤うのだが、その反面他国に狙われやすいという問題も出てくるだろう。まあ、金に困って苦労するのはイヤだけどねえ。うーむ。

金・銀山の廃坑

金山や銀山が廃坑になってしまうと、これも発見したときと同じで鉱山値に影響が出てくるのだ。財源を失うコトになるのだからよいイベントではない。それぐらいは誰だってわかるよね。こうならないように祈るんだね。

官位叙任

官位を叙任されるとは、朝廷に官位を授かるのと同じ意味である。その官位を授かる大名の領地を元に、守護職の位が授けられるって寸法らしい。どんな守護職を授けられるか楽しみだ。周囲の国に幅が利くしね、これは。

「天下布武」サウンドクリエイターKASSさんに聞いてみました

「天下布武」の音楽はメカノ・アソシエイツが担当。どんな感じになったのかなあ？

3Dサウンドを堪能してください

――「天下布武」のサウンドはどんな感じで作られたのでしょうか？

笠谷　まずミーティングで音楽をどんな感じでつけようかと、宮路武さんと話をしました。それから音を作るわけですが、PCMとFM音源を使った音楽と生音を使った音楽をどのように振り分けるかを考えました。それが決まった段階で曲を作り出して、作曲が終わった後、レコーディングに入るわけです。シナリオ紹介のところで俳優さんにナレーションを入れてもらい、今日に至るような感じですね。

――サウンド関係全般を担当したわけですね。

笠谷　ええ、そんなところです。今回はNHKの時代劇みたいなオーケストラ、つまり生音で上がるような感じになるわけですよ。ゲーム中は生音を使ってられないので、PCMとF-M音源をクルクルまわします。PCMで使う素材もこれから編集しなければならないんです。

――全部で何曲ぐらいあるんですか？

笠谷　14～5曲ぐらいってとこですか。オープニングの曲だけまだなんですよ。このまま上がらないってわけではないんですが(笑)。

――生音を使ったのは、やはりデモとかエンディングとかの場面なのですか？

笠谷　そうですね。今回、オープニングとオープニングの後、シナリオ紹介でナレーションが入ります。そのへんで使ってますね。後はやはりエンディングとかですね。でも今回は、機能的なことでＰＣＭのサンプリングを使い８メガ16kHzの再生が主になります。

――今回、曲を作るにあたってのイメージはどんな感じだったのでしょうか？

笠谷　コンセプトとしては〝正統派〟ってとこですね。最近のゲーム音楽は、ひねくったものが多いのですが、今回は予算さえ許せばオーケストラでやっちゃえみたいな……。

――和楽器をふんだんに使って？

笠谷　ええ、やっぱり必要だと思いました。尺八だとか琵琶だとか……。でも本当は武士なんで、オーケストラが流れてるってのはおかしいんですよね。情感盛り上がってワッとなるより、尺八が一本ポッと鳴ってるような世界なんじゃないですかねえ。でも、それだとドラマ性がなくなってしまうので……。まあ、大河ドラマのような感じにしました。

――今回、技術的に苦心されたところは？

笠谷　３Ｄをイメージさせるところですね。普通はマルチマイクを使って音を拾い、それをリバーブをかけたりして音場を広げます。しかし、今回特別に使う機材などで、飛び抜けた音や広がりのある３Ｄのような音場を表現することができました。本当はポップスみたいな曲のが使いやすいのですが、尺八の揺れだとか小さい円の中で前後してるみたいな感じなどを「天下布武」のほうでは使おうかなと……。本当は飛び出るナレーションをやりたかったんですけどね(笑)。あまり凝ってもしょうがないとは思うのですが、音の中にナレーションを置くより、ナレーションを音の手前に出して聞きやすくしてます。

――最後にこれを読んでる読者に一言。

笠谷　ゲームの曲というのは特殊だと思うんです。映画音楽でもないし、CM音楽でもないし、特別の効果が期待されるものですね。ゲームミュージックミュージシャンってのも出現していいと思いますよ。僕の世代ではピンと来ないけど(笑)。でも時代が変わればハードやソフトなどの環境が変わってくるでしょう。そこから生まれてくれるとうれしいですね。がんばってくださいということで(笑)。

KASS

音楽企画制作会社メカノ・アソシエイツの代表取締役。ゲームミュージックは、もちろんＣＤやビデオ、ＣＭなどのサウンドも手掛けている。最近のお仕事をざっと書き出すとメガドラの「アリシア　ドラグーン」「天下布武」、ＣＤでは「アルシャーク」、オリジナルビデオアニメでは「孔雀王３」をパール兄弟のバカボン鈴木氏らと制作といったところ。業界では知る人ぞ知る仕掛人である。今回は、「天下布武」のエンディングテーマのミックスダウンの真っ最中におじゃました。

メカノ・アソシエイツのＫＡＳＳ（笠谷文人）さん。猫好きで、気さくな人だったぞ。

てなワケでサブタイトルは―英雄たちの咆哮―に決まったのだ

10月号で募集した「天下布武」のサブタイトルがついに決定した。ゲームアーツに届いたハガキの総数は約300あまり。そのハガキの山から、ゲームアーツのスタッフが、慎重に選考した結果、東京都の永沢卓也さんの「英雄たちの咆哮」に決定。永沢さんには図書券１万円分とスタッフロールに名前が載るという栄誉が与えられたぞ。

次点は、愛知県の菅沼和明さんが、送ってくれた「炎の猛将軍」と東京都の小宮一晃の「王道と覇道」、埼玉県の井上武司さんの「戦乱の彼方に」に決定。ちなみに、炎の猛将とは本能寺で炎に包まれた信長をイメージしたとのこと。また王道と覇道とは慈悲と徳をもって王道を歩んだ徳川家康にちなんだという。

とにかくたくさんのご応募に感謝！

ノスタルジア1907

シュールド・ウェーブ／12月上旬発売予定／7,200円(サウンドトラックCDつき)／CD-ROM

本格アドベンチャーの続報だ！

新着の写真や声優の録音風景と前号では紹介しきれなかったゲームシステムを詳しく紹介。

MEGA-CD版ノスタルジアの新着写真とCDへの録音風景を入手！

最新の「ノスタルジア」の開発画面写真をついに入手！　前号の開発画面には登場人物が表示されていなかったが、今回入手した画面には登場人物もバッチリ表示されている。これらのキャラクター（登場人物）達が人間らしいしぐさをしながら動くと思うと、あたしは夜もゆっくり眠れないよ。

しかも、前号の画面写真と今回掲載した画面写真を見比べると背景の色使いなど明らかに異なる部分が見られる。色数の圧倒的に多いX68000と見比べても見劣りせず、ドットの大きさも明らかに小さくなりカクカクしたところがまったくなくなっている。これがメガドライブのゲーム画面か！　と思わせられるほどだ。これもMEGA-CDの威力と言えよう。そしてこのうえ、音声と音楽が入り今までにないアドベンチャーが完成するのだ。

これが完成すればアドベンチャーはどうも、と言われる貴方も映画感覚で楽しめる「ノスタルジア」なら納得するよ！

新着の写真では画面が美しくなった！

旧バージョン　新着バージョン　X68000版

画面の登場人物が喋り動く、あたかもモニターの中の人物が生きていて意志を持っているかのように錯覚する。

ノスタルジアに生音が入った瞬間

某日某所にて厳かにノスタルジアMEGA-CD版の録音が行なわれた。

これが、ノスタルジアの声優さんによる録音の現場だ。声優さんの声にも熱がこもる。

この作業が行なわれた後、画面プログラムなどと合せCDに録音する作業が行なわれればゲームは完成だ。

新たな情報によると、サウンドを担当している鞠川雪映嬢がセリフだけではなく、ボーカルとして曲に詩を付けてゲーム中に歌を歌うのだ。ゲーム中のどこで歌うかはまだ明らかになっていないが、数少ないボーカルの入ったゲームになることはたしかだ。ゲーム中に入る曲名は〜だから〜。人よりも早くこの曲を聞きたい人は、ノスタルジアのパソコン版を買おう。〜だから〜の収録されているCDがついてくる。

パソコンに入っているノスタルジアのCD。これに、〜だから〜の曲が収録されている。

すべてはナチュラルに……。これが「姿勢制御システム」だ!!

前号で、カスケの態度によって相手の答えることが変化すると書いたが、相手の答だけでなく、相手の態度も変化するのだ。例えばカスケが強引な態度で問いただせば、相手は知らんふりをするし、カスケが卑屈な態度を取ると相手も困ってしまい心配な顔をしてカスケに質問をしてくる……。

つまり今までのようにコマンドを選びストーリーを進めて行くだけのアドベンチャーゲームではなく、カスケの態度によって真実を突止めていくという新しいタイプのアドベンチャーなのだ。すなわちこれが「姿勢制御システム」というやつなのだが、登場人物の動き1つすらも自然に進むさまには驚かされることまちがいなしだ。

これなら「アドベンチャーは動きがなくて面白くない」と言っている人にもぴったりだぞ。

当然、相手によってリアクションも異なる。

またノスタルジアでは、相手によってもリアクションが異なるのだ。今までのゲームだと相手が何か知っていても平面的な顔が口パクで動いて喋っていただけが、ノスタルジアの場合は相手が何か知っている時はそれなりのリアクションを見せてくれる。子供が何か悪い事をしてお母さんに問いただされると相手の顔が見れなかったりするように、ノスタルジアの登場人物たちも何かしらのリアクションをしてくれるのだ。しかも、登場人物のリアクションがすべて異なるのだ。ここも人間らしさを存分に出している部分だ。

すなわちノスタルジアはモニターの中の登場人物に意志を持たせた初めてのゲームなのだ。また全員が肉声で全編しゃべってくれるのもスゴイゾ。

美しい女にはトゲがあると言うが、こんなにかわいいとたくさんのトゲがあるのかな?

怪しい女

傲慢な奴

しかし、カスケを嘲笑うかのごとく第2、第3の事件が！

相手のリアクションを手がかりに捜査を進めていくカスケ。捜査も中盤にさしかかるとカスケの捜査とは裏腹に第２、第３の事件が起きる。

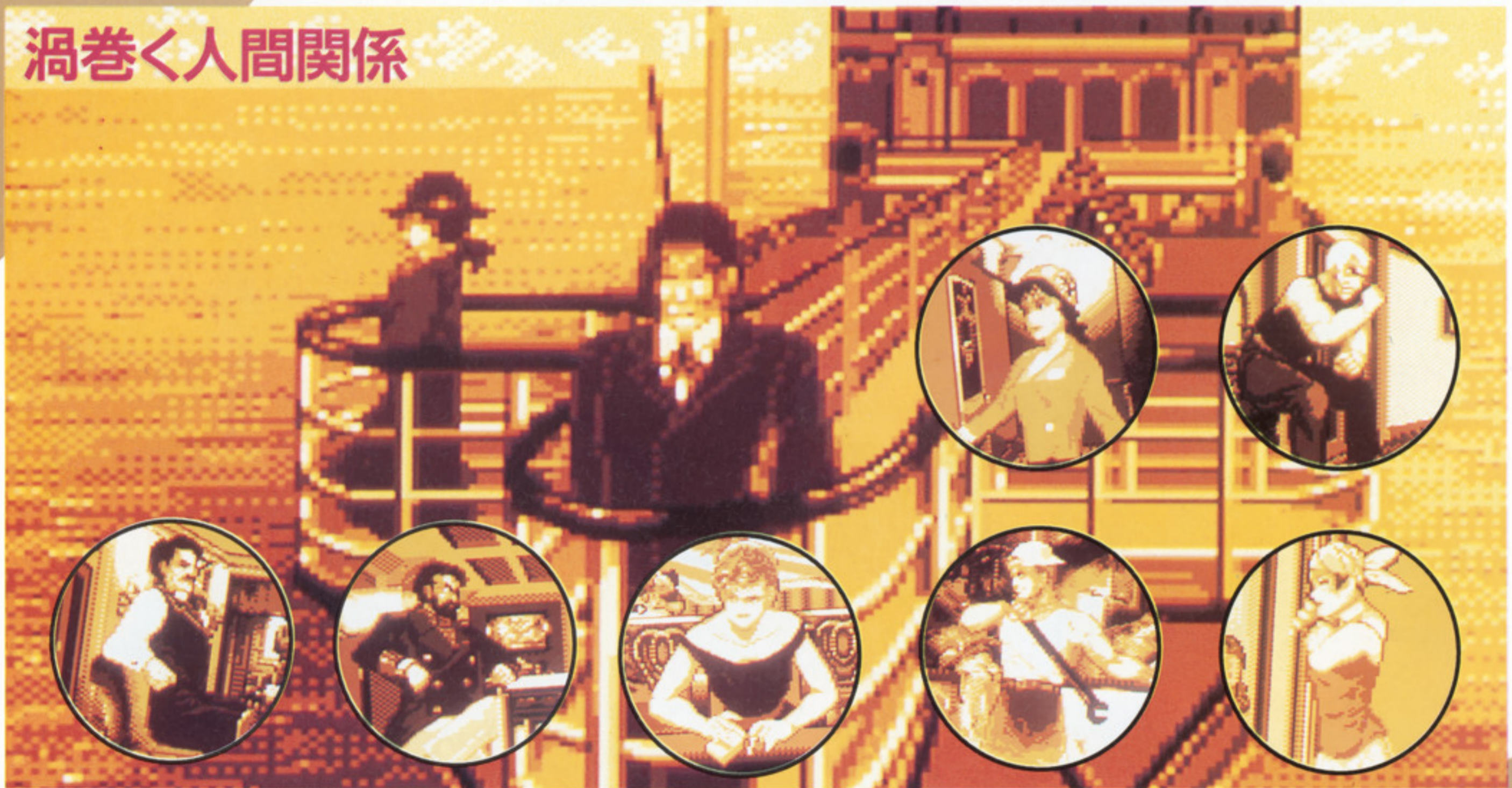
まずは、右舷船倉での時限爆弾の発見だ。時限爆弾を発見したら、その爆弾を解体しなければならない。プレイヤーは、“チャーリー”を操り爆弾を解体するのだ。１歩間違えると“チャーリー”の命はない。いやもしかすると、乗客乗員すべての命がかかっている仕事なのだ。手に汗を握る瞬間といえよう。

次に起る事件は、殺人事件だ。乗客の誰ということは、ここでは伏せておくがこれも“ロシアの霧”に関係するということに間違いはない。

早く“ロシアの霧”を探し出さなければ、第２、第３の犠牲者が出ないとも限らない。

果たして“ロシアの霧”とは？
そしてカスケは身の潔白を晴らせるのか？

慎重に爆弾の解体をする“チャーリー”、思わず肩に力の入ってしまう瞬間だ。

無残な死体が、犯人の目的は？　そして犯人はいったい誰なのか？

みんなぁ〜っ！ 注目！

シュールド・ウェーブさんより読者に太っ腹なプレゼントだ。

パソコン（X68000または、PC98）の「ノスタルジア」を５名にプレゼント。住所・氏名・年齢・職業または、学校そして、X68000かPC98か持っている機種名を書いてBEメガ編集部に送ってくれ！　厳正な抽選の上、パソコン版「ノスタルジア」のソフト５名様に送るからな。なお発表は発送をもってかえさせてもらうぞ。

これからみんな（私も含め）シュールド・ウェーブの会社のある方向には、足を向けて眠れないのだ。

宛先はここ

〒108 東京都港区2-19-13 NS高輪ビル
ソフトバンク(株)『BEEP! メガドライブ』編集部
ノスタルジアのソフトを頂戴係まで送ってください。

ヘビーノバ

マイクロネット／12月上旬発売／6,800円／ACT／CD-ROM

多関節メカアクションだからこそCDで!!

本体同時発売が期待されるこのゲーム。CDということで、オープニングとエンディングにはSONGが入るそうだぞ。

●これぞ気合の大作

当初ROMで発売されるハズだったこのゲーム。話によれば「あまりの出来の良さにセガの首脳がうなり、MEGA-CDへの転換を画れ」（事情通）（ファミ通風）と言ったかどうかは定かではないが、その滑らかな動きと独特の世界観はMEGA-CD向きと言える。オープニングビジュアルも必見モノだ。

STORY

21世紀初頭、地球上に平和が訪れた。しかし、その環境破壊は取り返しのつかない状態になっていた。そこに約2千年もの昔から地球の環境に興味を持ち、調査を継続していたアキロフ星人が正式にコンタクトを取ってきた。地球は彼らによって救われた。が、その平和も長くは続かず、アキロフ星人の陰謀により再び戦争勃発したが、8年間後に終結。この戦争の産物が軍隊だった。その核となる部隊をHEAVY DOLL隊と呼ぶ……。

●1人でストーリーモード

1人で遊ぶ時は何といってもストーリーモード。HEAVY NOVA養成学校内での3ラウンドと、浮遊要塞内での5ラウンドがあるのだ。そして、この試練をくぐり抜けたものだけにHEAVY NOVAの称号が与えられるワケだ。また各ステージにはBOSSがいて彼らとは1対1の対戦になる。キミはこの訓練に耐えられるか!!

画面が赤く変化して危険!!

ミサイルが渋い出来ばえ!!

●2人で遊べば、さらに熱いバトルモード!!

ストーリーモードも楽しいけど、このゲームの本当のウリは2人対戦にあるといっても過言ではない。とにかくよく動く！ 蹴る、殴るというアクションにはとどまらず、組んで投げたり、引きずり起こしたりすることも可能!! これはメカプロレスといってもいいぐらいの出来だ。なかなか奥が深いゾ。

プレイヤーセレクト画面。機種により使える技が多少異なる。またパワーゲージによって使える技も変化する。

後ろから組んで、ぶん投げろ!! 出たぁー、バックドロップ!! 決して裏投げやジャーマンと間違えないように!!

正面から蹴れ!! 出たぁー、回し蹴り!! 決して川田の顔面蹴りと間違えないように!!

正面で近づいて、放り投げろ!! 出たぁー、リフトアップ!! 決して、山嵐や鶴田のボディプレスと間違えないように。

THIS IS HEAVY DOLL

イダー

総合的にほとんどの技が掛けられる。パイルドライバーを得意技としている。

ガロ

飛び蹴りができないかわりに、イカす回し蹴りができる。通好みのキャラクター。

ザム

蹴り関係が弱い半面、パンチの強さには定評がある。ズームパンチは彼のオリジナル。

トロール

どちらかというと操作に慣れていない初心者向け。バックアッパーぐらいしかない。

ザムカスタム

ザムの改良型だが、技に関しては全く同じ。カスタムと呼んでやってください。

イダール

イダーのライバル的存在のイダール。使える技も全く同じ。同等条件で戦いたい人向き。

惑星ウッドストック —ファンキー・ホラー・バンド—

セガ／12月上旬発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

オムニバス形式のミュージカルRPGが登場！

架空の世界から生まれた6人組の宇宙人バンド、F.H.B。
今月はついにゲーム画面が発表されたぞ。さっそく読め！

ラジオ、ビデオ、TVとあらゆるメディアの世界へと入りこめるF.H.B。そんな彼らが今回入りこんだのが、なんとミュージカルRPGの世界だった……！「惑星ウッドストック」は、MEGA-CDの能力を生かしたとってもユニークなRPGだ。とはいえ、実際のゲーム上で活躍するのはF.H.B本人たちではなく、ある惑星の少年。ストーリー的にはこの少年がF.H.Bの楽器を探すうち、伝説の謎に迫っていく……というものになるらしいぞ。

ところで、このゲームの見逃せないポイントの1つにシナリオやアイテム、キャラのすべてが音楽と関連した設定になっている点がある。たとえば戦闘1つとっても、"旋律"という形で攻撃や防御の効果が表現されているように、まさにMEGA-CDでしかできない演出がオンパレード。セガではこれを"ミュージカルRPG"と評しているほどなのだ。

全6話で構成されたシナリオは1話ごとにさまざまな世界観が用意され、とっても欲張りなRPGとなっているらしい。すごいぜ！

ゲームの画面構成は、オーソドックスなフィールド型RPG風のようだ。

これが舞台となる惑星!?

すべてが何らかの音楽に関係するという不思議な惑星、ウッドストックがこのゲームの舞台。この星に伝わる秘められた伝説とは、いったい何か？

主人公は少年はF.H.Bの楽器を集めるため、いろいろなメに会うみたいだ。御苦労様。

第1話に登場する少女、エリス。彼女がどう主人公と関係してくるのかは、また次号で。

敵キャラの名前も音楽ファンならどこかで聞いたようなやつばかり…。

当然、この世界に登場するアイテムもみーんな音楽に関係しているワケ。

F.H.Bアフレコも無事終了——

バム 郷里大輔
ベースのバムの声は、パトレイバーの山崎ひろみなどを演じている郷里大輔さんだ。

アビビ かないみか
F.H.Bの紅一点、ボーカルのアビビの好物はイチゴミルクなんだとさ。かないみかさんが好演。

クラウス 堀川 亮
サックスのクラウスは、無口な男。カルーンとよくもめる。

メンデス 古川登志夫
キーボードのメンデスは、うる星やつらの諸星あたる役などでおなじみの古川登志夫さん。

カルーン 堀内賢雄
ギターのカルーン。ギターの早弾くが得意。

ワリィ 田の中 勇
ドラムのワリィは年齢不詳。悪魔くんのヨナルデ役などの田の中勇さん。

ダークウィザード ～蘇りし闇の魔導士～

セガ／発売日未定／価格未定／RPG／CD-ROM

8人の聖王は主役にして主役にあらず!?

前々号で紹介した主人公たちより、もっと主役級のキャラがいた!? なんとも奥が深いぞ。

「ダークウィザード」の舞台、ペシャワールの歴史を追う

「ダークウィザード」は、そんじょそこらにある〝剣と魔法の世界〟型ＲＰＧではない！ しっかりした時代背景とストーリーが、それを実感させてくれるぞ。

今回紹介するのは、ゲームプレイ開始前のストーリー。なぜ８人の聖王たちが、戦いの渦へ飛び込んで行かなければならなかったのか？ つまり、ゲームプレイ中のストーリーでなく、その前の、いわば先祖にあたる人物たちの物語。これがあって、初めて成り立つゲームなんだ。

今まで紹介してなかったキャラたちが続々と登場する。ゲームのタイトルにもなっている本当の主役もいるぞ。今から関係図を把握しておかないと混乱しちゃうかも。

数億年前 創世期

遠い昔、世界には光と闇、それに火・水・風・土しかなかった。やがて、光と闇は神となって昼と夜を創り支配した。そして火・水・風・土は精霊となって世界は構成された。

数千年前 神々の時代

いつしかこの世に人が現れ、神々はその心を支配するようになった。光の神は人々から尊敬の念をもって光明神アフラマズダと、闇の神は畏敬の念をもって暗黒神アーリマンと呼ばれた。そして世界は、光明神と暗黒神の力の均衡によって成り立ち繁栄していった。

このころからこの地は、ペシャワール（光あふれる地）と呼ばれるようになり、いくつもの都市国家が現れては消えていった。

300年前 ペシャワール王国成立

やがて、ついにこの広大なペシャワールを統一する国が現れた。国王の名はジャムシード。統率力、戦略、そして治世に長けていた。統一したとはいえ、実際は無数にある都市国家郡を支配下に置いただけだった。まだまだ未開の地は多く、国にとっての脅威がなくなったわけではない。ジャムシードは、自らの国をペシャワール王国と名づけた。

ザッハークの反乱

国王の治世を支えるのは２人の大臣。信仰を司る大僧正・ザッハークと、精霊を司る大魔導士・ギリアムだった。しかも２人が２人とも優れた知性と、強大な魔力を持っていたのであった。

しかしある日、ザッハークは暗黒神の蛇に噛まれ、闇が心に広がってしまう。

ジャムシード王の暗殺

ペシャワールは、さらなる繁栄を謳歌した。長い平和と強大な富は、腐敗と邪悪をはびこらせた。

遠征に出た国王が何者かによって暗殺されてしまう。知らせを聞いたザッハークは魂の復活を祈り、ギリアムは不死の魔法を求めてエルフの森へ……。しかし、国王が蘇ることはなかった。

国王の暗殺。実は金と権力に目のくらんだザッハークの仕業であった。彼は密かにギリアムにも刺客を送った。だが、大魔導士はいち早くそれを知り、身を隠す。ザッハークはギリアムも死んだものとし、自らを蛇王と名乗って圧制をしいた。

こうしてペシャワールには闇が広がっていく。

アーリマンの台頭

人々の心の闇が、アーリマンに力を与えた。長年続いた均衡は破れ、闇の力が大地を変えた。蛇王の邪悪な支配の前に、もはやアフラマズダの力だけでは、どうしようもなかった。

竜騎士ヴィアンの登場

再び平和を取り戻す何かが必要だった。人々の心に希望をもたらす強力な指導者と、すべての困難に打ち勝つ屈強な戦士だ。

そこへ、アフラマズダの信託を受けた２人の若者が現れた。女性である善の指導者・ウェンリークと深紅に輝く巨大な竜を操る竜騎士・ヴィアンである。ウェンリークは〝光の杖〟を、ヴィアンは〝光の剣（ゴッドスレイヤー）〟を持って。

杖は人々を導き、剣はザッハークの戦士を倒した。ウェンリークたちの軍団には、隠れていたギリアムも参加していた。

ゴッドスレイヤー

人々の心に希望の光が差し始めたとき、光明神の力が暗黒神を上回った。ウェンリークは人々を指揮してザッハークを、ヴィアンはギリアムと協力してアーリマンを倒した。

光の宝珠と闇の宝珠

アフラマズダは、アーリマンの力を闇の宝珠に封じた。しかし、すべてを封じたわけではなかった。夜がくる。これが、わずかに残された暗黒神の力だった。光明神は昼夜の均衡を保つため、自分の力を光の宝珠に封じた。

ウェンリークはペシャワールを再統一した。人々は彼女を聖王と呼んだ。聖王は、ギリアムに闇の宝珠の封印を命じ、ヴィアンに光の宝珠を託した。竜騎士は宝珠と光の剣を持って、消えた。その後ヴィアンを見た者はいない。

封印されし島・ヴィオステデア

ギリアムは、南方に浮かぶ辺境の島・ヴィオステデアに闇の宝珠を封印することにした。一番弟子のヴェネローゼに永遠の守護を命じ、古えの呪術で魔物を召喚、ついには島ごと封印した。そのギリアムもまた、去っていく。

300年後

15代目の聖王・ウェンリーク８世の治世となった頃、ヴィオステデア島に異変が起きた。闇の宝珠の守護者・ヴェネローゼは、自分ともども封印したギリアムへの復讐心と、ペシャワールを奪うため、暗黒神復活を企んだのだ。

闇の宝珠の封印は、効力が弱っていた。ヴェネローゼはついに、封印と古えの呪術を復活させ、魔物を召喚した。侵攻は始まったのだ。８世は、かつてジャムシード王が暗殺された地・クエンティンまで追いつめられた。

奥深いストーリーに隠れた、本当の(!?)主役キャラたち

左ページの歴史が、オープニングストーリーだ。８人の聖王たちの先祖は、こんな激動の時代を過ごしてきたんだね。長い戦いと、不安な日々。これはきっと、登場人物全員の業なのかもしれない。

ここに登場する〝光明神〟とか〝暗黒神〟とか〝大魔導士〟とかが、それぞれ右の人物にあたる。全員とはいかないが、代表的な人物をイラストで紹介しよう。

どんなキャラも風格ある容貌。さすが主役級キャラといったところだ。画面写真が出てくるのももうすぐ。ぜひ期待して待とう。

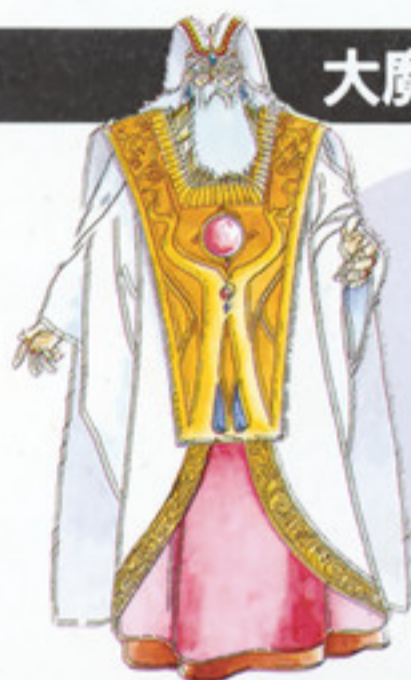
アーリマン

同じ神にして、闇を司る悪の邪神。アフラマズダによって闇の宝珠に封印されるが、ヴェネローゼにより復活した

ヴィアン

ウェンリークとともにアフラマズダに遣わされた竜騎士。光の剣・ゴッドスレイヤーを持って、魔物を制した。行方不明中。

大魔導士・ギリアム

亡きジャムシード王の治世を支えた大臣。一番弟子を闇の宝珠の守護者にして仇となり、闇の魔導士を生み出してしまう。

ヴェネローゼ

師匠・ギリアムにより、闇の宝珠と共に封印される。このため、復讐心に燃えて、闇の魔導士となる、真の主人公。

アフラマズダ

光輝く〝光明神〟、神の中の神様だ。彼女の照らす道はいつも正しく、人々はそれを頼りに、希望をもって生きてゆく。

ウェンリーク

アフラマズダにより遣わされた、善の指導者。光の杖を持ち、人々を導く。ペシャワール再統一後、国王となる女性

ウェンリーク8世

ペシャワール王国15代目の聖王。ゲームがスタートしてから、合計８回も殺されてしまう(!!)、悲劇の人物である

聖魔伝説 3×3EYES

セガ／発売日未定／価格未定／RPG／CD-ROM

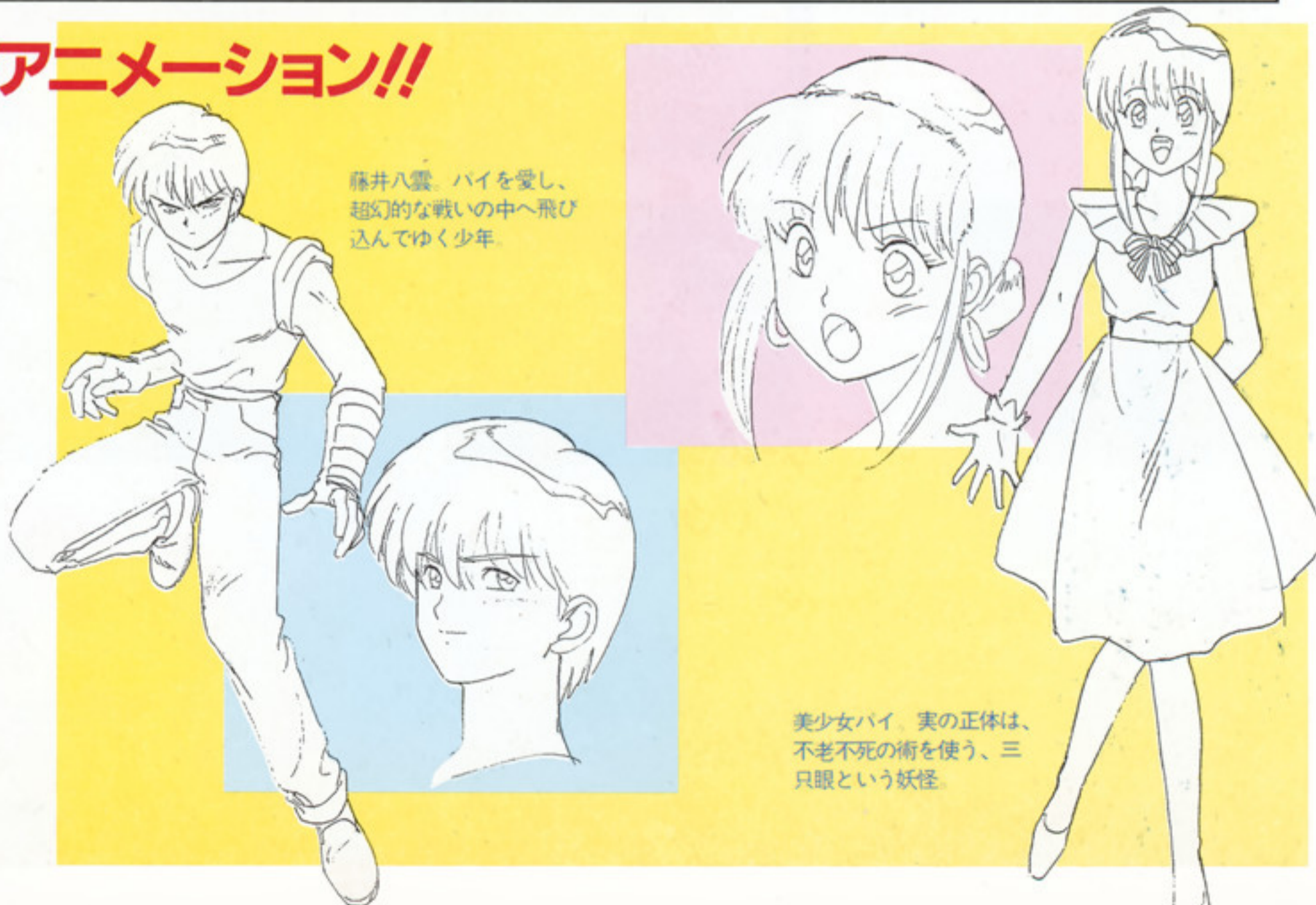
オープニングアニメの迫力は、さすがCD!

パイや八雲が〝動く〟のを、今か今かと待っているキミ！ だからもうすぐだってば！

見せる!! 30分ものフルアニメーション!!

『３×３ＥＹＥＳ』ファンの皆様、お待たせしております。今号も引き続いて、最新情報をお届けしましょう。

まずは、オープニングアニメーションで動く、主人公たちの設定画を入手！ スペースの関係上、パイと八雲しか載せられなくて、ごめんんね。

この設定画は、原作どおり、彼女たちの表情が生き生きと描かれている。単行本を心を踊らせて読んでいる人にとっても、それに負けない迫力が、実感できること間違いなし！ なにせ30分間も、キャラたちが動く動く！ パイと八雲の出会い、パイの幼い頃の姿、彼女の心温まる訴え……。それがみな、CD-ROMにつまって映しだされる。

藤井八雲。パイを愛し、超幻的な戦いの中へ飛び込んでゆく少年。

美少女パイ。実の正体は、不老不死の術を使う、三只眼という妖怪。

コズミックファンタジーストーリーズ

RIOT日本テレネット／2月発売予定／6,980円／RPG／CD-ROM

あの大作が1枚のCDで完全移植

PCエンジンCD-ROM²で大ヒットしたこのソフト。なんと1と2が合体してメガCDに登場する。これは期待していいぞ。

※写真は、すべてPCエンジンROM²版です。

●PCエンジンCD-ROM²の大ヒット作がメガCDに!!

「コズミックファンタジー」という名前をゲームフリークの方なら一度は耳にしたことがあるハズ。そう、あのPCエンジンで大ヒットしたスペースRPGのことだ。テレネット得意のビジュアルシーンから始まり（もちろんセリフ入り）、その壮大なストーリーやイベントで多くのファンをつかんだ。1と2両作品ともに発売と同時に売り切れという、最近では珍しい現象を起こした実績がある。その両作が1枚で楽しめるのだからMEGA-CDユーザーは涙モノ。なお、監督・脚本・キャラクターデザインを手掛けるのは起智一裕。声優人もアニメ映画にひけをとらない顔ぶれを集結させている。この冬はコレ1本でキマリだ！

1の主人公がユウ。この美しいビジュアルが、どのように、移植されるのか興味はつきない。早くメガドラ版の写真を見たい。

2の回想シーンは、セピア調のグラフィック。これが、なかなかgood!! このシーンは感動するぞ…きっと!!

宇宙モノとはいえ、城の王様にあったりもする。グラフィック面では強化されるに違いない。

ゲームを始めると、この町からスタートする。グラフィック面では格段の進歩がみられた。トリの動きも見逃せない。

これがコズミックファンタジーワールドだ!!

1.コズミックファンタジー・冒険少年ユウ

オープニングビジュアルの美しさでは未だに他の追随を許さないでき。シナリオのほうもグイグイ引き込む力をもっていてなかなか泣かせる。主人公はユウ。コズミックワールドは今後、彼を中心に進められていく。

このコが、ユウのパートナー。町への移動はおまかせ。

これがフィールド画面。何度も見ることになる。

このグラフィックが、バリバリにアニメする!!

STORY

銀河系の惑星が連邦統一されてから約一世紀。科学文明が発展する一方で、それらを悪用する犯罪も急増していた。これは、銀河系の平和を守るため、悪に敢然と立ち向かった少年、コズミックハンター・ユウと、その仲間たちの愛と冒険を綴った物語である。行けユウ、銀河系の平和のために……!!

2.コズミックファンタジー・冒険少年バン

この主人公はバン。オープニングからいきなり泣きのイベントがあったのが印象的。全体4章で構成されていて章ごとに大きなイベントが隠されている。全体的に洗練された作品になり、戦闘も新しい。

武器屋のオヤジ。武器の説明もしてくれる親切オヤジ。

軽いイベントでは主人公の顔がおがめる。

冒険のカギを握るラーラです。な、泣いてる!!

STORY

惑星イデア、それは豊かな自然と平和に満ちあふれた美しい星。この星にいま、危機が訪れようとしている。惑星イデアを手中に収めようと企む、暗黒の魔導士ガラムの陰謀が着々と進行していたのだ！

冒険少年バンは故郷の星を守るために、いま、旅立つ……。

戦え、バン!! 故郷の星イデアを守るために!!

MEGA-CDになって一体どこが変更されるの!?

その1 CDをロードするアクセス時間が速くなる!!

まずなんといってもメガCDの特徴は高速ピックアップを使ったアクセスの速さと、バッファが6Mというデータの蓄積容量にある。この作品の場合、ROM²版はビジュアルが1枚出て、すぐロードなんてこともありしておせじにもテンポがいいとはいえなかった。それが一番欠点であったわけだが、MEGA-CDの実力により、これらの問題が解決されゲームをテンポよく遊べるようになるのだ。

PCエンジン版

このあいだ約5～10秒

MEGA-CD版では?

このあいだ約1秒!?

その2 1+2の合体でシステムに変更あり!

第2の変更点は、戦闘シーンにある。このゲームの場合、1と2の戦闘システムがかなり異なっているため、どちらか一方、またはまったく新しいシステムに変更されるようだ。

ちなみに1の戦闘画面はその場所に対応した背景のグラフィック上に敵が出現する形だったし、2の場合は敵と遭遇したときのマップがそのまま背景に使用されるというものだった。これらをどううまく処理するかはテレネットのお手並み拝見というところか。できることならコマンド類の統一もしていただきたいところだが……。

何はともあれ、ROM²ユーザーの好評を得た作品だけに、ヘタな移植はしてほしくない。ROM²ユーザーだって自分たちの宝を泣く泣く手放すわけだから、なおさらだ。いい移植をすれば必ずヒットする作品なのだから。

普段は、魔法をまったく使えない主人公。

2の中ボスクラスとの戦闘シーン。

1の戦闘シーン

背景つきの戦闘シーン。遭遇した場所によってグラフィックが異なる。オート戦闘もある。

2の戦闘シーン

遭遇した場所が、そのまま背景になってしまう斬新な戦闘シーン。普段は魔法を使えない。

MEGA-CD版発売記念プレゼント

朗報!! BEメガ読者に㈱ボークスさんよりプレゼント頂だいした。

ご覧のような、ガレージキットを大プレゼント!!

種類は、写真のユウ・サヤ・もんもの3体セット、パンの1/8スケール、リムの1/8スケールを各1名ずつだぁ。しかも原作者の越智一裕さんのサイン入りだ。プレゼントの宛先はBEメガ編集部、ガレージキットプレゼント係まで!!

ゲーム画面の写真はすべてPCエンジン版です。

精霊神世紀フェイエリア

ウルフチーム／12月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

じっくりていねい仕込みのRPGだぞ

とっつきやすさが嬉しい「精霊神世紀フェイエリア」。開発も着々と進み、もはや12月の発売を待つだけとなった。もうしばらくの辛抱だ！

「精霊神世紀フェイエリア」の開発進行状況は、いまのところ大きなトラブルもなく順調に進んでいる。ナレーションのアテレコも無事終了し、年内発売にむけての準備が着々と整ってきているそうだ。

ゲーム中で起こる事件の一つ。このほか、盛りだくさんのイベントたちがキミのプレイする日を待っているぞ！

声優はこの人！

銀河万丈

主な出演作品

戦闘メカ ザブングル(ナレーター)、おぼちゃまくん(亀光)

ゲームのナレーションを務めるのは、独特の太い声でおなじみの銀河万丈氏。フェイエリアの壮大なイメージに、見事にマッチしているのだ。

フィールドマップも着々と完成に近づいている。早くいろんな場所を歩き回って敵と戦いたい！

各地で起きるさまざまなイベントもRPGの楽しみの1つだ。地形の変化だけでなく、ヒューマニズムあふれる展開にも大いに期待したい。

町には、何かひっかかりを感じる住民が若干名いる。コイツもそのひとりだけど、モロ、あの人だな。

カメラがとらえた決定的瞬間パート2

一見、平和な灯台岬だが、このフォトからはすでに異変の前兆が確認できる。

ビッグウェンズデーよりも大きな波がやってきたときの連続写真。あぁ、自然の力ってコワイなぁ。

アイルロード

ウルフチーム／発売未定／価格未定／RPG／CD-ROM

本格派を求めるアナタに贈る……

フェイエリアとは違がった方向性で凝った作りの「アイルロード」。PRGをプレィし慣れている人でも満足いくこと間違いなしだぞ。

目新しいシステムを導入したり、キャラデザインに人気イラストレーターの美樹本晴彦を起用したり（先月号のインタビュー記事は読んでくれたかな？）と、何かと話題が豊富な「アイルロード」。こちらも順調に開発が進んでいるようだ。まずはひと安心だね。

こんな場所を歩きまわる

建造物内

野外

洞窟

3Dマップのグラフィックを何パターンかお見せしよう。美しいでしょ。ね。

ルームモードは最高！

キャラが自由に動きまわり、室内を隅々まで探索できる"ルームモード"は、アドベンチャー魂が熱くなるぜ。

登場キャラクターはみんなスラリとした体型だ。このキャラたちが元気に動く姿を早く見たいね。

本当にちょっとだけモンスター紹介

無理を承知でいただいた唯一の敵モンスターのグラフィック。どーみてもボスキャラ格じゃない。でも動きは激しそうだな。

話題のビデゲーをチェック!!

ザVG倶楽部

THE VIDEO GAME CLUB

セガ／ナムコ／コナミ／タイトー／データイースト／テクノスジャパン／カプコン／ジャレコ／SNK／アルファ電子／モノリス／アイレム／テクモ／テクノスジャパンMNK

10月2・3日、東京流通センターで「29th AMUSEMENT MACHINE SHOW」が開催された。ショーの内容は、各社今までと違った傾向の出展作品が多く、これからのビデゲーの流れがちょっと変わる予感がした。

最近巷では、アミューズメントパークが首都圏郊外の広い敷地内に多数建設され、手軽な娯楽設備として人気を博している。従来までの〝狭くて暗い〟というイメージから、遊園地感覚で遊べる場所というイメージへと徐々に変貌しつつあるのだ。もちろん今回のショーでは、この傾向を反映する作品が多数出展されていた。

そこで今回の「VG倶楽部」では、この傾向を前提にしつつ、メーカー別にショー出展作品を紹介することにしたぞ。

▶ショー会場は前回以上の熱気と興奮で、ファンや関係者のラッシュ。

▲ゲームセンターでボウリングが楽しめちゃう？「カプコンボウリンゴ」

▲相変わらず人気の高い大型きょう体の「R－360」だ。

◀まるで本物の遊園地に置いてあるような、ナムコのドライブゲーム「ドリフトキッズ」がこれだ。

クレーンゲームや大型きょう体など

まさに遊園地感覚!!

▲これはジャレコのクレーンゲーム、「ミニハンティング」だ。

サラリーマンや女子高生などファン層を広げ、ゲームセンターを盛り上げた役者とあって、今回のショーでは、各社UFOキャッチャータイプのクレーンゲーム機が多数出展されていた。また、背中を丸めて遊ぶテーブルタイプのビデゲーから、のびのびとプレイする大型きょう体へと、各社のゲームが移行し始めたのも特徴だった。

◀前回も参考出展され、注目を浴びていたナムコの「ソルバルウ」がついに全貌を現わした。これは大型きょう体で、しかもリアルな3D画面ということもあり、すでに出荷されている話題の3Dゲーム「スターブレード」をしのぐ人気で注目された作品だ。

★セガ★

UFOキャッチャーの生みの親だけあって、クレーンゲームはさすがに最先端をいっている。

遊園地感覚の展開で驚かしてくれたのが、このセガ・ブース。中でも目を引いたのがメリーゴーランドのように回転しながらぬいぐるみが取れる「ドリームパレス」だ。これは円形で最大８人でぬいぐるみが取れるきょう体なのだ。

また、スポーツフェアでも話題を呼んだ、F-1仕様の車をきょう体とした「フォーミュラーS.S.」も目立った。これは通信対戦ができ、しかもスピードを上げるとサイドからプレイヤーに風が送られてくるのもうれしい。

今年のセガはゲームの種類も多種多用で、まるでテーマパークのようなにぎやかさを見せてくれたのだった。

▲回転しながらぬいぐるみを取る「ドリームパレス」は、ゲームセンターの花といったところ。

▶F-1きょう体、「フォーミュラーS.S.」にビックリ!

◀サイドから風が送られて、実に凝った作り。

★ナムコ★

ビデゲーだけでなく、さらに一歩進んだ展開に驚かされたのが、このナムコ・ブースだ。

ビデゲーでは出荷が間に合わないほど人気がある３Ｄ立体映像の「スターブレード」や、同じく大型きょう体の３Ｄシューティング「ソルバルウ」に人気が集中。しかしそれだけではなく、実際に車を運転し、ドリフト体験ができる「ドリフトキッズ」や、通信対戦ができるもぐらたたきゲーム「ワニワニパニックグランプリ」や「カニカニパニック」など、ビデゲーを盛りあげる脇役までもアピールし、華やかな出展内容だった。

だが、テーブルタイプの「コスモギャング」や「タンクフォース」が脇にまわり、ちょっと寂しかった気もした。

◀小さなスペースで大きな迫力が体験できる、「スターブレード」のきょう体。

▶この３Ｄ体験の迫力は、味わってみないとわからないのだ。

◀狭いスペースでドライブ感覚が楽しめる「ドリフトキッズ」

★コナミ★

テーブルきょう体に工夫を懲らしたのが、このコナミ・ブースだ!

高度なグラフィック処理を駆使したアニメーション、アニメ声優を使った音声処理を採用など、ビデゲーを可能な限りパワーアップさせたシューティングゲーム「ゼクセクス」。そして、４人同時プレイが可能なアップライトきょう体を採用した、西部劇仕立てのアクションゲーム「サンセット　ライダース」。この２作品が、今回のコナミ・ブースの目玉作品だった。テーブルゲームを可能な限り追求した姿勢には、現在の傾向から眺めてみると、ただただ脱帽ものであった。

▶アップライトきょう体の「サンセットライダース」。

▶４人同時プレイ「サンセットライダース」のレバー配置。

◀アメリカの香りがしてくる、「サンセットライダース」

◀バリバリのシューティングがこの「ゼクセクス」

★タイトー★

ブームのクレーンゲーム機に工夫をこらし、ユーザーサイドに立って展開したタイトー

クレーンゲームの新作「カプリチオ」は、アームの付け根でライトが回転し、このライトが真上にいったときにタイミングよくぬいぐるみをつかむと、プラス１プレイがサービスされるというものだ。クレーン機でお客が盛り上がれば、ゲームコーナーへも自然に足が行く。そういった集客力をタイトーは大切にしているということなのだ。

またビデゲーでは、横スクロールのパワーアップ型シューティング「メタル・ブラック」と、ボロボロになるまで障害物やライバル車に体当たりして走行する２人用ドライブゲーム「パワーホイール」が出展されていた。

◀リアルなグラフィックのシューティング「メタル・ブラック」

◀２人用のコックピットタイプの「パワーホイール」

データイースト

ビデゲーはもとより、占い機、ピンボールと幅広い展開をしたデータイースト・ブースだ。

今、ピンボールゲーム機で最も注目を浴びているデータイースト。それだけにピンボールゲームは大々的にアピールされていたが、中でも最新作の「バットマン」のデキには、ひときわ印象づけさせられた。

ビデゲーでは、アメリカンコミックのヒーローたちが活躍するアクションゲーム「キャプテン・アメリカ・アンド・ジ・アベンジャーズ」や、コミカルアクションゲーム「ダンプルポップ」などが出展されていた。

▲とても美しい画面の「ダンプルポップ」

◀ピンボールファンの熱気が遠くから伝わってくるのだ。

カプコン

ゲーセンでボウリング?と思わず足を止めたカプコン・ブース

「ストリートファイターII」の人気は今だ健在だが、これに続くアクションゲームとして登場したのが「キャプテンコマンドー」。これは、4人プレイキャビネットを使えば最大4人までプレイできるSFアクションゲームだ。また、だれにでも楽しめるブロック崩しゲーム「ブロック　ブロック」や、狭いスペースでも楽しくボウリングができる「ボウリンゴ」、そしてレーザーディスクを使ったガンゲーム機「マッド・ドッグ・マックリー」と、どれをとってもさすがカプコンといった感じで、会場をひときわ沸かせていた。

▲カプコンアクションゲームの集大成ともいわれる「キャプテンコマンドー」

◀狭いスペースをうまく使った「ボウリンゴ」ビデゲーコーナーとは思えない。

◀女の子でも気軽に楽しめる「ブロック　ブロック」

SNK

NEO・GEOにさらにクレーンゲームと、また1歩ゲーム層の幅が広がったのだ。

今回目についたのは、SNK初のクレーンゲーム「ネオ・カーニバル」だ。しかも中に入っているぬいぐるみが「サムライトルーパー」「ジャングル大帝」「鉄人28号」「チャップリン」など、どーんと増えたのも見逃せない点だ。

ビデゲーでは、SFアクション「ロボアーミー」や「エイトマン」サードパーティ、アルファ電子のドリフトゲーム「スラッシュラリー」とモノリスの麻雀ゲーム「バカ殿様　麻雀漫遊記」が出展されていた。

▶キャラクターのデカさがゲームに迫力をプラスしている。

▶高速スクロールがウリのひとつの「エイトマン」

◀ちょっとふざけたノリの麻雀ゲーム「バカ殿様　麻雀漫遊記」

◀アルファ電子の自信作がこの「スラッシュラリー」だ。

アイレム

遊びと技術のコミュニケーションをテーマに「R―TYPE」ゆずりの新作を紹介!

今回のブースでは、前回紹介したシューティング「サンダーブラスター」と「ギャロップ」の2作を引っさげ、アイレムの底力を見せつけてくれた。さらに、女の子に人気のある占い機の新作「ネームメイト」に、会場にいる女性たちが長蛇の列を作っていたのもアイレム・ブースの特徴だ。

▲ビデゲーファン期待の横スクロールシューティング「ギャロップ」

テクモ

"ハイテクワンダーランド"を提案するテクモは、ビデゲーから電飾までと幅広い出展!

プロレスファン必見の、4人同時プレーが可能な「WWFレッスルフェスト」(テクノスジャパン)や、すでにビデゲーコーナーで話題を呼んでいる縦スクロールシューティング「サンダードラゴン」(MNK)といったビデゲーはもとより、ぬいぐるみから電飾まで、幅広い展開をしていたのがこのテクモ・ブースだ。

◀スクロールの魔術師とも思われるみごとなバランス。「サンダードラゴン」

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

PART 2

スーパーファンタジーゾーン

ご存知、メガドラでしか遊べないこのゲーム。発売も間近に迫り、キミたちの期待もドンドン上昇してきただろう。グラフィックとサウンドがすばらしい上、もちろん本編の方もしっかりと作られている。これは久々のメガドラユーザー必見のソフトの登場といえるだろう!!

サン電子／1月中旬発売予定／6,800円／SHT／8M

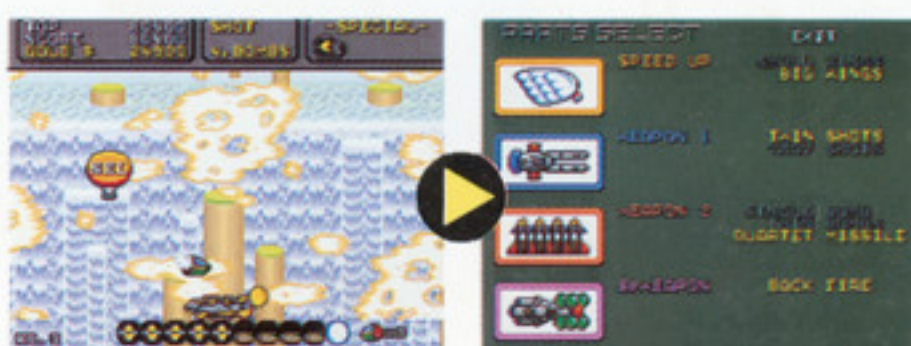
●オパオパ発進迫る!!

完全なオリジナル作品として生まれ変わったこの「スーパーファンタジーゾーン」。開発は、ＦＣ版「ファンタジーゾーン」の移植を手掛けたあのサン電子だ。

グラフィックの奇麗さは写真のとおり、その上サウンドもなかなかのデキだ。もちろんオパオパ独特の動きも、完全再現されているので、みんな、期待していいぞ！

武器セレクトはとっても便利

忘れちゃいけないのが、この〝SEL〟機能。これは〝SHOP〟同様、各ステージの途中にフワフワと飛んでくるもので、コイツの中に入ると〝SHOP〟で買いだめしておいたアイテム類をセレクトできちゃうのだ。

こんな便利な機能を使わない手はない。存分に活用しよう！

先月のおさらい

ステージ1・ピクニカ

まずは定番ステージとでもいいましょうか、昔のキャラが登場。ホーント、懐しいなぁー。

カボチャのボスは操作慣らし程度の強さ。なかなかセンスはいいけど、簡単にやっつけられちゃうのだ。

ステージ2・カザーン

いきなり火山面が登場。しかしオパオパの行手にはもっと危険な冒険が待ちかまえているのだ。

ビームを乱射してくる２面のボス。だがオプションウェポンのあるアイテムを使えば楽勝なのだ。

ステージ3・ニャガーロ

水中をイメージさせるステージ３面。このへんからちょっとだけシンドイ。特にボスが……。

３面のボス、ニャガーロはなかなか強い。だが、お尻を敵に見せて火を吹きかければ、簡単に倒せるぞ。

ステージ4・リズケイブ

スポット処理が、まさかこのゲームで使われるなんて！　どうりで変なアイテムがあったわけだ。

足（？）に触れるととってもイタイので十分注意しよう。下からのホーミング攻撃がおススメだ。

ステージ5 GRANDIUSS

ハーイ、それではお待ちかねのステージ紹介へといってみようか。まずこのステージはここまで進んできたほどの腕なら、それほど大変なステージではないので安心してくれ。

SHOPでは、〝QURETETT MISSILES〟と〝BIG WINGS〟はぜひとも買おう。そのほかに、〝HARRICANE〟などもオススメだ。後は自分の好みで好きなものを買ってくれ。

ボスは見た目ほど強くない。ガンガン撃っていればなんなくクリアできるハズだ。

さぁ、ステージ6ではどんな敵が待ち受けているのか!? 背景を見てるとワクワクもんだぜぇ! それにしてもキレイ。

それにしてもかわいい前線基地だこと。思わず頬が緩んでしまいそうだ。しかし、コレ一体何がモデルなんだろう?

大渓谷を飛び回れ、オパオパ!

これが強烈ザコの分裂攻撃。分裂する前に叩いておこう。それにしてもチラつきがないよー、音楽もいいよー!(心の叫び)

イヤーなザコその2。まぁ、普通にゲームしてれば、こんな状況に置かれることはないと思うけどね。

BOSS ド・グー

有効アイテム

このボスには、〝HARRICANE〟が有効。使うか使わないかで戦局が大きく変わってくるぞ。しかしこのボス、どこかで見たような気がするんだけどなー。

ステージ6 LE-PICKER

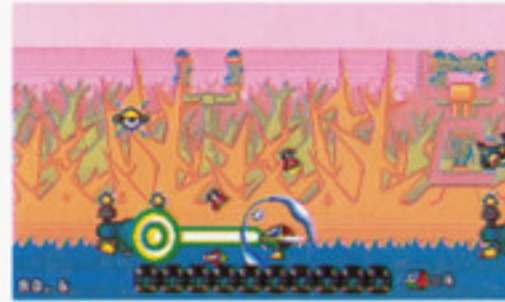
ツルッピカ、ツルッピカ、あー元気な子供はヘルシーナイト! ……ちょっと古すぎて誰もわからないですね。スイマセン。

まぁそれはいいとして、この6面ステージは、資源節約友の会が見たら(そんなもんあるか?)抗議しかねないような、電気ムダ使いステージなのだ。

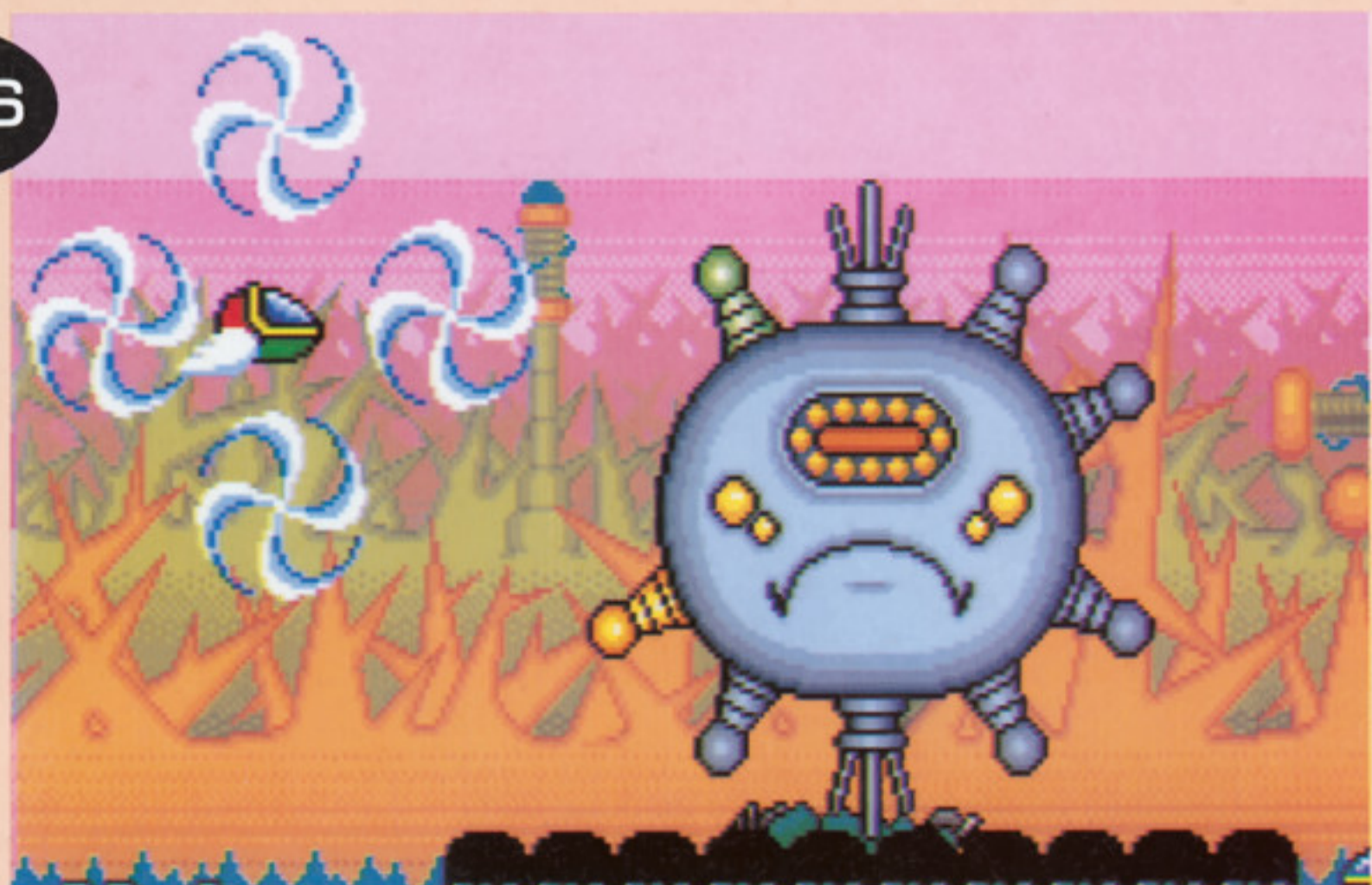
このステージでは〝SUPER SHUSE〟をぜひ買おう。歩くと電気ビリビリの、とってもイタ〜イステージだからね。

シビレまくりそうなステージ6。残すところあと2面だけとなったが、ここまで来るの実に大変なのよん。

イヤーなザコ、その1。オパオパに迫ってくるので、始末が悪い。バリアを買っておくと、安心だぞ。

ピカピカ光ってツルッピカだぞオパオパ!!

このステージの前線基地は、地面に設置してあるので、レーザーを買っておくと便利。

このステージは電気が流れているので歩くととても痛い。そんなときは、アレ、あのブーツをはこう。

BOSS ライデン

有効アイテム

オパオパに向かって正面の砲台を倒してしまえば、ほとんど楽勝。左側から右側に回り込む時だけイナズマと砲台に注意。強さは、ちょっとアレですネ。

ソーサルキングダム

秋も深まり、徹夜でRPGを遊ぶには最適の季節になった。でも、時間をかければいいってもんじゃない。「ソーサルキングダム」なら、新しい称号がもらえるまで遊ぶなどと、区切りをつけて遊ぶことができるぞ。

メサイヤ(NCS)／今冬発売予定／8,800円／RPG／8M+B.B

オープニングはランデールの王様との謁見シーンだ

いままでの「ソーサルキングダム」の記事では、システムや戦闘などの説明をしてきた。だが、「ソーサルキングダム」はRPGである。RPGならやっぱり、ストーリーに沿ってゲームを説明したほうがわかりやすいだろう。てなワケで今月からストーリーに沿って紹介するぞ。目の玉かっぽじって読むがよい。

ゲーム開始直後、いきなりランデールの王様に呼び出される。主人公が16歳になったので冒険者として認められるコトになったのだ。そこで冒険者としての誓いを立てると、王様は称号(最初はバトラー)と魔法の地図をくれる。魔法の地図は、冒険者の証明書となるものだ。肌身離さず大事に持ち歩こう。

当り前だが、王様は偉い人だ。16歳の若者が、たびたび会える存在ではない。威厳たっぷりな王様のオーラを受け止めつつ話を聞こう。

冒険者の称号をもらったら冒険者としての選手宣誓みたいなのを王様に向かって行う。恥ずかしいなどと思ってられんよ。

これが魔法の地図ってもんだな

これが魔法の地図。王様にもらった直後のホヤホヤな状態のものだ。冒険を重ねるごとに、その歴史はこの地図に刻まれていく。そのあたりは先月書いたとおりだ。

ランデールの城下町でやるべきコトを考えよう!

王様との謁見も終わり、ランデールの城下町に降り立つ主人公。とにかく冒険を始めたいところだが、王様からはまったく指示がない。ここは一発RPGの基本として、町の人と話まくって情報を仕入れよう。嬉しいことに、城下町は興味のわく情報がてんこ盛り。しかしあまりにも情報が多いため、どれから手をつけていいかわからないだろう。

そこでとりあえず酒場に行こう。マスターは親切で、「まずはココに行け」などと具体的に指示してくれる。冒険初心者のうちはマスターなしでは生きていけないかもね。

頼みの綱はおっかさん

いざというとき頼りになるのは、やはり母親。16歳にもなって母親からお金をもらうのは、ちと気がひける。だが今は無一文状態。ありがたくうけとれ。

城下町を徘徊しているナイト。冒険者としては先輩にあたる人だ。何度も話しかけて教えをこえ。根気で勝負の世界だ。

てなわけで酒場。ここの情報をもとに行動するのがオススメだ。わかりやすいもんな、ほんと。

もちろん通りすがりの人も重要な情報源である。無視しないでジャンジャンバラバラ話しかけよう。世間話もいいもんだよ。

とにかく"こんぼう"でしょ

最初にもっている武器はダガー。これじゃあまりにも心細い。母親からお金をもらったら武器屋でこんぼうを買え。ちと原始的だが、安いし攻撃力は高い。

主人公は宿屋の息子らしい。だから宿代はタダである。遠慮などせずバキバキ泊まるがよい。セーブもここで行うぞ。

ランデールの城下町から西の裏山へ行け

酒場の情報によると、西の裏山にいる仙人に会ったほうがよいとのコト。だが、現在は西の裏山にゴブリンが住み着き、仙人は居場所を変えたらしい。だが、西の裏山近辺にいるらしいので捜索はたやすいぞ。

仙人に会ったら話を聞こう。すると彼は、ゴブリン駆除を頼んでくる。これが結構大変なのだ。地道に1匹づつ倒し、お金が貯まったらすぐに防具を補強しよう。戦闘のコツをここで把握すると今後が楽になるぞ。

実力のないうちは、たかがゴブリンといえども強敵である。必ず画面上1匹だけにしてからバトルコマンドを仕掛けろ。敵と遭遇して戦闘になるのは避けたい。

戦況が不利になったらとっとと逃げる。帰るのが面倒なときもわざと戦闘にして、それから逃げると楽だぞ。

仙人ともあろうものが一介の冒険者にお礼をくれる。仙人の力をもってすれば、ゴブリンなんてビシビシだと思うのだが……。くれると言うのだからもらっておけ。こればっかりだな。

森林伐採野郎の集う村「クレール」に活気を戻せ

仙人に感謝されたら今度はクレールの村へ。とりあえずの目的であるコボルト退治に向かうワケだ。クレールの村に着いたら、村の入口付近にいる村長から事情を聞こう。わりとのっぴきならない状況だが、だからといって今すぐコボルトの集団に突撃するのは無謀というもの。まずは、ゴブリン相手に稼いだお金で防具を買おう。それからコボルトのいるレルクの森に突入するのだ。傷ついたらランデールの宿屋に泊まりに帰れ。お金の節約だ。

村長に聞け

村長は村の代表者だ。村の現状を知りたければ村長に聞くってのが筋だろう。話しかけて状況を話してもらえ。自己紹介も忘れて、村の存亡にかかわる危機を語ってくれるぞ。

血気盛んな若者

この若者はレルクの森の奥まで潜入したコトがあるらしい。そこまで行ったらその勢いで、コボルトの住み家を粉砕してほしかった。コイツならできるでしょ。

行き方は単純

ランデールの城下町から南に進むと男がいる。話しかければ親切に道を教えてくれるぞ。こんな親切な人ばかりだと冒険も楽なのだが、そうはいかないよね。

宿屋もあるでよ

クレールにも宿屋はある。ただし有料だ。これならランデールに戻ったほうがトク。

レルクの森でコボルトと戯れる

まずはコボルト1匹と手合わせして相手の力量を知ろう。「かなわん」と思ったら何度も対戦し、自分を磨き、お金を稼いで装備を充実させよう。実力をつけたらレルクの森の一番奥へ行け。臭い匂いは元から断たなきゃダメ。奥に潜む元凶を退治しよう。これに勝てば幸せになれるハズ。

うわ〜

自分のほうが弱いと思ったら何度もコボルトと戦って、戦闘力を上げよう。そうすれば、お金も入るし一石二鳥だ。

石が…

魔法の石が反応する。仙人がいったとおりの展開だ。やるな仙人。さすがだな。

これらを倒せばすべて良し。袋小路に入り込み、1匹ずつ倒せ。

戦いすんで……

コボルトの住み家を粉砕したら、村長に結果報告だ。これでミッションコンプリーツである。やりーの。

王様の元にとっとと戻ろう！

スーパー双截龍（ダブルドラゴン）II

格闘技アクションゲームの名作「ダブルドラゴン」がメガドライブに初登場。アーケード版をぐんとパワーアップしての移植で、操作性をよくしたりトラップの数を増やしたりしている。

パルソフト／12月20日発売予定／8,800円／ACT／8M

マリアンの敵を討て!!

核戦争後、街は暴力に支配されていた。その中でも特に大きな暴力グループ〝ブラックウォーリアーズ〟。彼らは街を荒らし回り、人々は怯えながら日々を過ごしていた。

そんな街の外れにクンフー道場を経営する双子の兄弟が住んでいた。兄のジミー・リー、弟のビリー・リー。ビリーにはマリアンという恋人がいた。ある日、そのマリアンがヤツらに殺されてしまう。

怒りに震えるビリー。この敵（かたき）は必ず討つ！

マリアン死す

パワーアップ移植!!

今回の移植に際して、ゲームをより面白くするための変更がいくつかあった。

特に大きな改良点は、アーケード版では横スクロールのみだったマップが、上下にもスクロールするようになったこと。

そのほか使用頻度の低い技の削除、〝旋風脚（せんぷうきゃく）〟の威力のパワーアップ、スコアやライフメーターなどを一カ所にまとめて見やすくしたりと操作性やゲームシステムなどにも気を配っている。

2PもOK！

これがなくちゃ、ダブルドラゴンじゃない！とまで言われる2人プレイ。
使える技は兄弟とも同じだ。

なぐれ！ けり飛ばせ 多彩

パンチ

数発連続で当てると敵を屈ませることができる。（右向きのときC、左向きのときAボタン）

後ろげり

後方から接近してくる敵に効果を発揮する。（右向きのときA、左向きのときCボタン）

飛びげり

旋風脚と並んでもっとも効果的な技。特に凶器を持っている相手に有効。（B＋攻撃ボタン）

ひじ打ちアッパーカット

後ろにまわりこまれたらひじ打ちをかませ！（右向きのときA＋B、左向きのときC＋B）

これが必殺！旋風脚

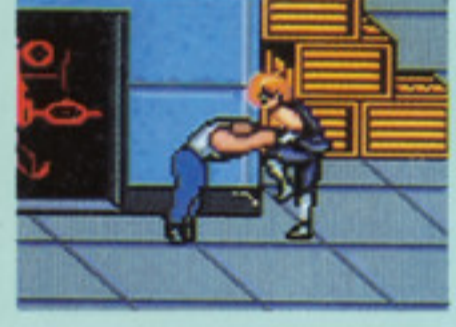
ダブルドラゴン名物、旋風脚！　双截拳奥義の一種という設定だ。

一撃必殺の技で、前後の敵が面白いようにふっ飛ぶ。大勢の敵を相手にするときに絶大な威力を発揮！　ただし敵に当たらないことも多い。（B＋AもしくはB＋Cボタン）

なアクション

アッパーカット

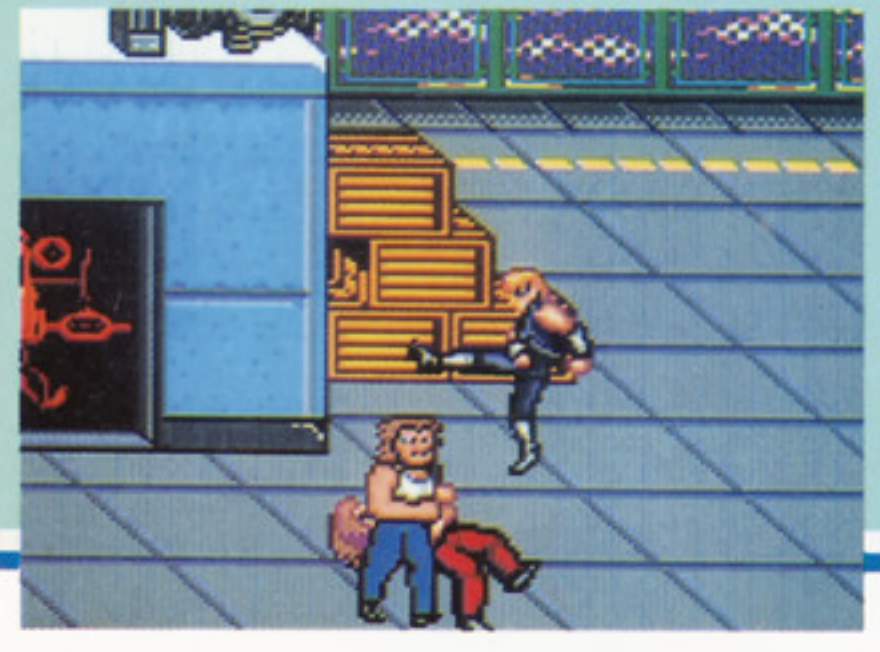
パンチでぼて殴りにして敵が屈み込んだらすかさずアッパーカット／（基本的にパンチと同じ）

髪づかみキック

敵を押さえこんでの攻撃。危険度が低い。（屈み込んだ敵に近付き、進行方向の攻撃ボタン）

背負い投げ

どんなに重たい敵でも自在に投げ飛ばす驚異の技。（髪づかみ状態で進行方向と逆の攻撃ボタン）

ひざげり

ひざをついている敵に極端に近い距離で攻撃をしかけるとひざげりをする。（パンチと同じ）

敵の武器を奪え!!

アイテムには敵を倒して奪うものと落ちているものの２種類がある。どちらも攻撃用アイテムで、体力回復系のものはない。つまり、減ったＨＰは取り戻せないわけだ。

敵から奪う武器

ナイフ

手榴弾

狼先鎖

スコップ

落ちている武器

落ちている（置いてあるともいう）武器を持ち上げ、敵に投げつける。これで相手はペシャンコだ／

木箱

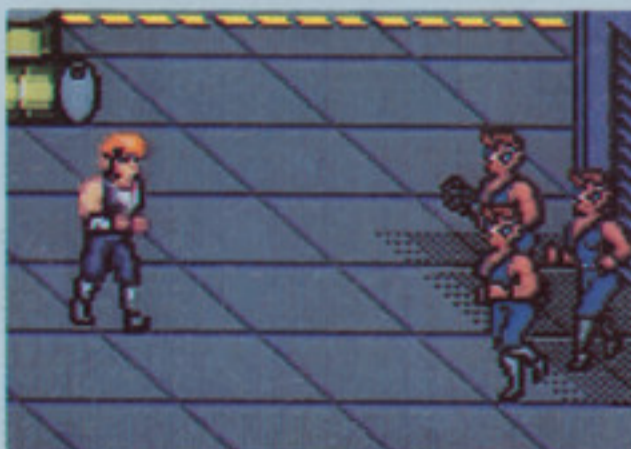
鉄球

丸太

これが戦いの舞台だー!!

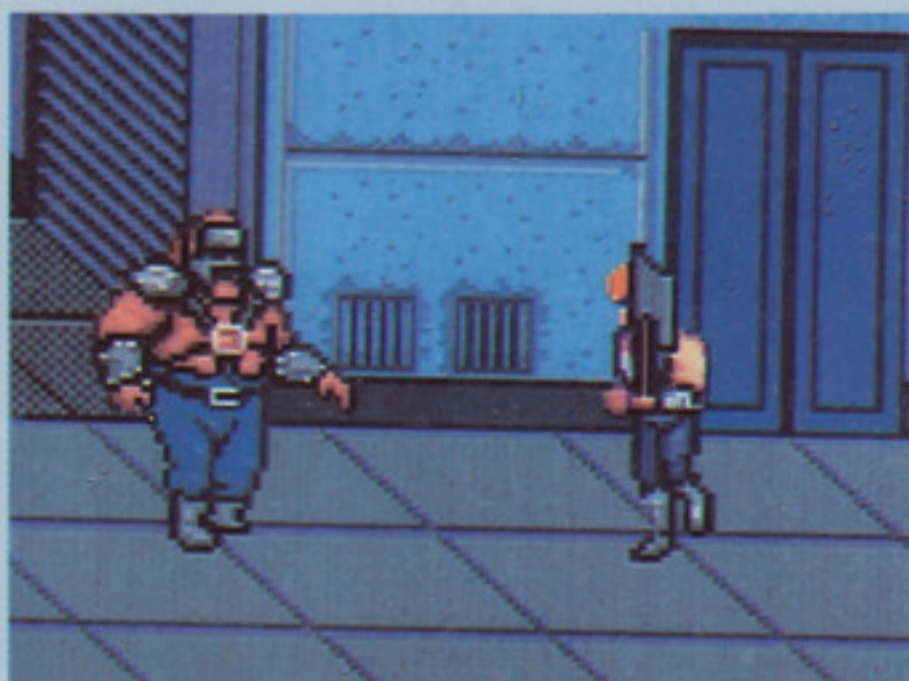
MISSION・1 ヘリポート

ここでビリーの恋人マリアンは撃たれた。ビリー兄弟の復讐が始まる。

まずは小手調べ。ミッション1はゲームに慣れるための面だ。各面ともに制限時間があるので、手早く正確に敵を倒すべし。敵はたいていエレベータから降りてくる。待ち構えて先制攻撃をかけろ。アイテムは豊富に出るがストックできない。

女だと思って侮ってはならない。飛び道具を持っているぞ。バシバシ倒して逆に武器を奪いとってしまえ！

2人以上に囲まれたらすかさず旋風脚だ。ひたすら飛びげりをかけ続けるのも有効。

ブルノフ

1度死んでも復活する人間とは思えない特技の持ち主。1面では再生しない。

驚異の再生怪人!?

MISSION・3 麦畑

材木置場のリフトを使うと、なぜか麦畑にやってきた。のんびりとして雄大な自然をバックに、血みどろ（？）の戦いを繰り広げるのだ。

ここでいちばんやっかいなのは、ブルドーザーらしきものを相手に繰り広げる縄跳びと藁の陰にかくれんぼしている敵。いきなり現われて不意打ちを食らう可能性あり。

そのほかにはたいしたトラップもなくわりと楽に進めるが、大ボスが少々手強い。敵のアジトの前で拳法勝負だ！

麦畑での死闘

タイミングが命のブルドーザー跳び。下手に旋風脚なんかかけてると潰されるぞ。

中国拳法使い

ちんたいめん

変な名前だが、笑ってはいけない。こいつ、名前に反してとても強い！

空中キックや足がけ、棒術と卑怯な技を連発してくるのだ。

MISSION・2 材木置き場

エレベータで屋上から地上へ。そこは材木置き場だった。

今にも崩れそうな材木の山や青いシマシマ通路のベルトコンベアなど、足場の悪いところが続く。特別恐いトラップではないが注意はしたほうがいい。

いちばん恐いのは、床にぽっかり開いた穴。アクションゲームにはよくある罠だが、けっこう難しい。なかなかうまく飛び越えられない。最も死ぬ確率が高い場所かも!?

落ちたら死ぬ。しかしどうして地上にこんな穴が……。

アボレ

体力だけが頼り。〝大男、総身に知恵がなんとやら〟の典型的なタイプだが、技の種類は多い。水平チョップ、はたき、ショルダータックルなどをかけてくる。

MISSION・4 ボスのアジト

ついにやってきたブラックウォーリアーズの本拠地。磨き上げられて、すっ転びそうな床や笑う親父の顔が彫り込んである壁などが、戦いの雰囲気を盛り上げる？

最終面だけあってトラップや敵なども かなり強い。今までの大ボスも総出演で迫ってくる。そしていちばん奥の部屋には総ボスのウイリーが！ しかし真の敵は……!?

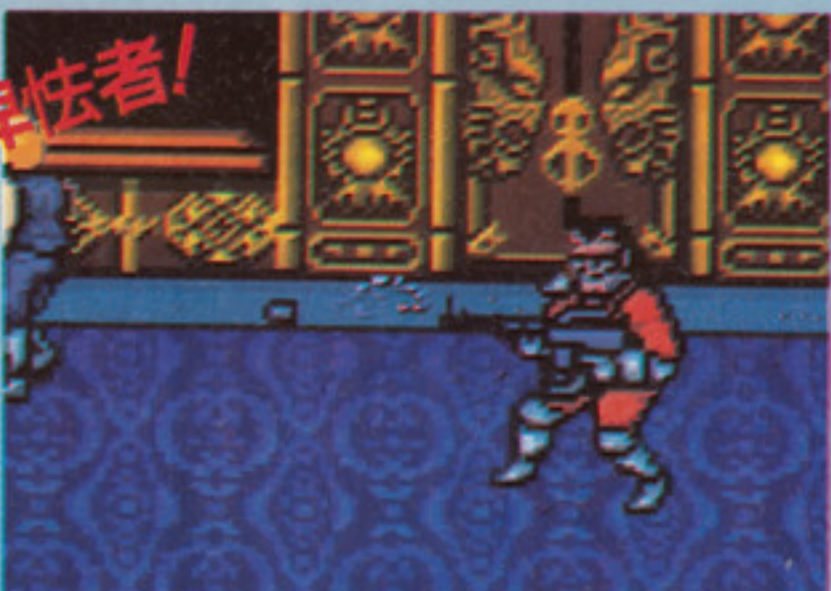
壁が映るほど磨かれた床。いったい誰が雑巾がけしてんだ？

いきなり天井から巨人な槍が降ってきてぶっ刺されてしまう。

壁から角材が突き出してくる。これは避けようがない。下へ逃げろ。

最後の砦!

ブルノフが2人、壁から登場！どうやら双子らしい。ただし再生するのは1人だけ。

▶再生怪人が双子になれば、アボレだって双子になる。
▼総ボスウイリーは、機関銃を持っている。

そして真の敵が～！

今回もページが過密で申し訳ない。そのかわりといってはなんだけど、ひさびさに昔のソフト「スーパー大戦略」を取りあげてみたぞ。

BEメガ裏技リーグ Vol.20

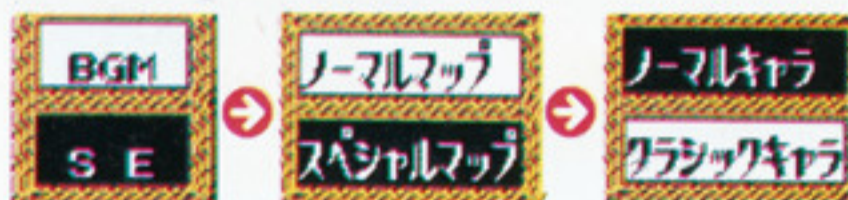
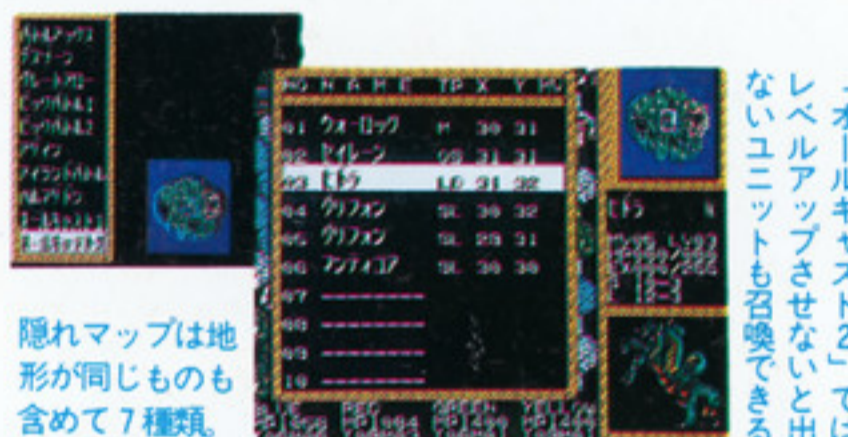
マスター・オブ・モンスターズ

スペシャルマップ&クラシックキャラ　1軍

まずタイトル画面でスタートボタン＋ＡＢＣボタンを押して、サウンドテストに入ります。そうしたら、方向キーの右下、スタートボタン、Ａ、Ｃボタンを押したまま、Ｂボタンを２回押します。すると、メニューが「ノーマルマップ」と「スペシャルマップ」が選択できるものになります。

ここでどちらかを選択（Ｃボタンで決定、Ｂボタンでキャンセル）すると、今度は「ノーマルキャラ」と「クラシックキャラ」が選択できるメニューになります。

「スペシャルマップ」(隠れマップ）は７種類ありまして、ちなみに〝オールキャスト２〟のマップではキングドラゴンＬ４などの強力なキャラが、いきなり召喚できます。また、「クラシックキャラ」は森や塔のグラフィックが変わります。

（京都府・益田卓也・18歳）

サウンドテストのメニューでコマンドを入力すると、まずマップ関係のメニューが出るので、どちらかを選択しよう。すると今度はキャラ関係のメニューが出てくるぞ。

隠れマップは地形が同じものも含めて７種類。

「オールキャスト２」ではレベルアップさせないと出ないユニットも召喚できる。

クラシックキャラは、山や塔などの地形グラフィックが別のパターンになるモードのこと。ちょっと気分を変えてみたいときにどうぞ。

スーパー大戦略

航空機が母艦に載ったままで攻撃する　2軍

まず航空母艦に長射程の武器を持つユニット（Ｆ－14など）を艦載しておく。そしてこの航空母艦に敵ユニットが近づいていたら、操作をコンピュータに任せる。このとき航空母艦も含めて自軍のユニットをすべて行動済みにしておくと良い。

すると艦載機が航空母艦に載ったままなのに、長射程武器を発射するのだ。これは艦載機すべてが攻撃可能なので、最大４回も長射程武器が発射できる。しかもユニットは艦載されたままなので、補給の手間もはぶける。

（大阪府・八木紀行・17歳）

まず、航空機を載せた空母も含めて、全ユニットを行動済みにしておこう。すぐに長射程武器を使ってくれるぞ。

そうしたら、自軍の操作をコンピュータに任せよう。

すると射程距離内にある敵機めがけて……。

航空機が艦載されたままで、攻撃してくれるのだ。ただし、いちおう母艦に護衛をつけておいたほうがいいぞ。

戦場の狼II

１つの救急箱で全員回復　補欠

オリジナルモードをプレイしていて、スペシャル救急箱が出たら、それを取る。すると体力が回復していくので、メーターがフルになった瞬間にスタートボタンを押し、プレイヤーチェンジ画面に変える。そして、ダメージを受けている他のメンバーに交替させ、通常の画面に戻すと、そのメンバーの体力も全回復していく。

以上の作業を繰り返せば、たった１個のスペシャル救急箱でメンバー全員の体力を全回復できる。

（兵庫県・藤井正浩・18歳）

スペシャル救急箱を取ったら、全回復と同時にキャラチェンジ。

するとチェンジ後のキャラも体力が回復していく。

これを繰り返せば全員回復できちゃうわけだ。

レンタヒーロー

お父さんのへそくり　草野球

主人公の家の２階に上がり、右上にある白いタンス（？）を調べると、なんと中にはお父さんのヘソクリ200ゴールドがある。

（大阪府・シーレン672-0544・14歳）

ここにお父さんのへそくりがある。ところで、グッズリバーのアミューズメントセンターで、サウンドテストの方法が聞けるのを知ってる？あと、タイトル画面で何もしないで待っていると……。

●裏技リーグ欄外編《デビルクラッシュＭＤ》【一人用モードのパスワード入力時に、「ＯＭＡＫＥＢＧＭ」と入れ、最後の２文字には00、01、02、03、04のどれかを入力すると、サンダーフォースやエレメンタルマスターなどのＢＧＭでプレイできる。】（東京都・ＢＥＡＴ・19歳）←パスワードコンティニューするともとのＢＧＭになるけど、気分を変えて遊びたいときにいいね。２軍に認定。

●裏技リーグ欄外編《レンタヒーロー》【スタートしたあと、主人公に名前をつけるときに「アアアアアア」と入力すると、強制的に「やまだたろう」になる。】（茨城県・鈴木康友・13歳）←これが主人公の本名だろうか？　草野球に認定しよう。

アドバンス大戦略―ドイツ電撃作戦―

いきなりエンディング　補欠

スタンダードモードで「ドイツ」のマップをプレイして、これを終了（勝利、引き分けのうち、どちらの結末でもいい）させる。そして画面に終了メッセージが出たら、スタートボタンを押しながらA、B、Cボタンを押すと、なんとキャンペーンモードのエンディングが始まる。

（熊本県・黒田洋平・14歳）

まず、スタンダードモードでドイツを終了させる。面倒だったら操作を全部ユーザーにして日付を進めよう。

引き分けです。

こうして結果が出たらコマンド入力するとエンディングに。

パルチザンの作り方　補欠

このゲームのマップエディット（BEメガのバックナンバー参照）で自分が作ったマップは、やたらバグが出ますが、そのうちの1つ〝首都が妙な所にあって困る〟ことの解消法を書きます。

マップエディット時に、たとえばB1の首都を複数配置する場合、いちばん最後に配置した首都が生産首都になるので、その上から平地などを配置しなおしても、そこが生産主都になってしまうのです。

これは他の場所にB1の首都を配置しなおすことで解消できますが、この現象を利用すれば、パルチザン風の国や、複数の国の生産首都を同じ場所に設定することができます。

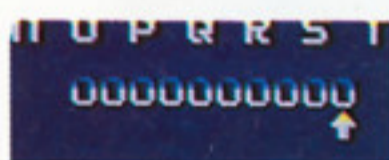
（愛知県・野田孝博・16歳）

デビルクラッシュMD

便利なパスワード その1　2軍

1人用モードのパスワード入力画面で、すべて0（ゼロ）と入力すると、スコアとボールが0の状態から始まる(意味なし)。
また、「0956335555」と入力すると、スコアが555,500点、ボールが33個もある状態でスタートできる。

（宮城県・高橋健一・23歳）

スコア0点
ボール0個で
スタート

0000000000

スコア555,500点
ボール33個(ノ)で
スタート

0956335555

便利なパスワード その2　補欠

1人用モードでパスワードを入力するときに、「DEVILCRASH」と入れれば、ボールが最初から7個、スコアが39万点で始まる。しかも、「TECHNOSOFT」と入れれば、最初からボール10個+200万点というおまけつき。

（大分県・松田光正・16歳）

スコア390,000点
ボール7個で
スタート

DEVILCRASH

スコア200万点
ボール10個で
スタート

TECHNOSOFT

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

無敵コマンド　1軍

タイトル画面の表示中に方向キーとボタンで「上、C、下、C、下、C、下、C、左、C、右」と入力し、リング取得時の音がしたらAボタンを押したままスタートボタンを押す。そのあとスコアとタイムの表示が変わっていれば成功。リングがないときにダメージを受けても死ななくなる。

また、無敵プレイ中にBボタンを押すとソニックが別のキャラクターパターンになり、Aボタンで次々と表示が変えられる。Cボタンを押すと表示されているキャラを画面に配置することもできる。もとのソニックに戻りたいときはBボタンだ。

（東京都・鈴木稔生・19歳）

タイトル画面でコマンド入力。面セレクトのコマンドにCボタンを混ぜる感じだから覚えやすいね。

A+スタートで始めて、スコアとタイム表示が変わっていれば成功だ。

ちなみに、ジェネシス版ソニックにもこれに近い裏技があるんだけど、あちらは初期ロットのソフトしかできないそうだ。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は、その なかから抽選で1名を選び、代表とさせてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP！　メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

賞	特典	内容
大リーガー	お好みMDソフト+海外ソフト+αのおまけつき！	怒涛の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。	例としては、「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう、濃厚な味わいの裏技がこれに値する。レベルとしてはシューティングゲームのパワーアップコマンド程度。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。	ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。	ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ABC+スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈！	とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編《エル・ヴィエント》【プレイ中にポーズをかけてから、「上、左、右、下、B」と入力すると、一区切りごとに面をとばすことができる。】（兵庫県・した・18歳）↑これで面倒くさい場所もとっととクリアできるね。一軍に認定だ。

●裏技リーグ欄外編《球界道中記》【ワールドツアーのパスワードで、「KATO」「SHIN」「MASA」と入力すると、面白いメッセージが見られる。】（岡山県・福島仁郎・18歳）←「KATO」のメッセージが特に面白いね。どうやらこのゲームには、まだまだパスワード関係の裏技がありそうだ。かれは補欠に認定しよう。

Vol.8 HYPER SEGA

「ラッドモビールＳＶをめぐる冒険」

室内遊園地のグランド・パレス

by 外神田総合信用探偵社

セガ・ワールド コスパル

場所　静岡県静岡市七間町 4－2
交通　JR静岡駅下車徒歩８分
営業時間　AM10：00～PM12：00

前回までのあらすじ……

平成４年４月４日午後４時４分にのみ、通常のものにはない21ステージ目が現れるという、AMマシン「ラッドモビール」のSVバージョン。この、ただ１台しかない幻のSVマシンを探して、しがない私立探偵の俺は、全国のAMセンターを駆け回っている。時給740円のアルバイト助手、短大生の亜紀とともに。だが、SVマシンは、いまだに発見できないのであった。

＊この物語は全面的にフィクションです。本気にされても困ります。

１階だけじゃなかったのか……

「亜紀。静岡の名物と言えば？」

「うなぎパイでしょ」

「それは浜松じゃないんですか？」

これは前田店長、ごていねいなツッコミ、ありがとうございます。

「やっぱりワサビ漬けでしょう」

「安倍川モチとか」

１階はビデオ・ゲームがギッシリ。ゲームをしている人もギッシリ。

いつの間にやら、ほかのスタッフまで割りこんできた。実にノリのいい連中なのだ。

俺と亜紀とともに、俺の愛車、中古の赤いダイハツ・ミラで駆って、静岡にやって来たのだ。製造年月日を示す日付印に、SVの刻印がある安倍川モチを探しに？

そんなわけはない。

今回、依頼人の山下が指定してきたのは、静岡の駅前、伊勢丹の斜め前にある、セガ・ワールド　コスパルである。

「今度の情報は確かですねん」だとよ。その言葉を信じて、今まで何度ムダ足を踏んだと

俺の捜査メモ

左から、野田真琴ちゃん(20)。森和江ちゃん(21)。加賀麻子ちゃん(19)。小柳由美ちゃん(20)。荒井幸子ちゃん(20)。このほか、女性スタッフだけでも、全部で20人からいるそーな。規模が違うぜ、まったく。

思ってんだ!!

SVマシンどころか、ラッドモビール自体がないじゃないか。なあ、店長。

「いえいえ。ラッドモビールなら上にありますよ。ご案内しましょう」

コスパルの前田哲史店長は、奥の出口へと向かった。 こに階段があった。

そうか。 あるのか。道理で狭いと思ったぜ。

２階の正面から入ると、R360がグールグル。

コスパル名物CCDカートだ。俺のスコアは440点。

都市型最大級の名はダテじゃない！

「ひゃあー……」

珍しく亜紀が感嘆の声を洩らした。そのくらい広い。とにかく広い。天井が高く、そのうえ仕切りになる壁が一切ないから、思いっきりドドーンと広い。

「1階は110坪ですが、2階は500坪あります。お客さんはまばらな感じがしますが、これでも200人は入ってると思いますよ」

だろうな。なんつっても500坪だからな。

「コスパルというのは、宇宙宮殿（コスミック・パレス）の略なんですよ」と、前田店長。

なるほど、気分は鹿鳴館か玉姫殿。AMマシンを取っ払ったら、結婚式ができそうだ。

「あれは、何ですか？」

亜紀が、枠で囲まれた一角を指差した。

「CCDカートと言って、今のところ、全国でも3カ所にしかないものです」

「ちなみに、あとの2カ所は、どこにあるんです？」

「えーと。どこの遊園地だったかな……」

前田店長と目立ちたがり屋のスタッフ。「磨いてお待ちしてます」

おいおい。ここは本当に、ビルの中か？遊園地に置くようなもんを、ビルの2階に置いてるっつーのか？

3階にはカラオケ・コーナーもあるぞ。

店内は、2階がメダル・ゲームや体感ゲーム、そして1階はビデオ・ゲームがいっぱいといったふうに、各コーナーごと、完全に区分けされているようだ。

「AMセンターというより、これはもう、一種のテーマ・パークですな」

俺が言うと、前田店長は爽やかに笑った。

「メダルのお預かりカードなんか見てると、かなり遠方から、わざわざ遊びに来てくださってるみたいですよ。嬉しいですね」

静岡の名物はワサビ漬けです

亜紀がお土産を買いたいと言うので、帰りがけに俺たちは、静岡の駅に寄った。

1人でブラついていると、民芸品店の前で、若い女の子に呼び止められた。

「久能山（くのうさん）名産の、いちごワインです。どうぞ試飲してください」

思わず誘われて、一杯飲んでみた。

おお。舌の上に広がる柔らかな味わいと、芳（かぐわ）しいいちごの香り。ちょっと甘口だが、決してしつこくなく、まったりとしたコクのある風味が口の中をくすぐるようだ。

なんてな。グルメ・コーナーじゃねえっつーの。

「お待たせー」

「何を買ったんだ？」

「もちろん、夜のお菓子、うなぎパイ」

あのなー……。まあ、いいけどな。

「じゃあ、帰るとするか」

「ちょっと待ってよ。あのワイン、飲んだんでしょ？　飲酒運転はいけないのよ」

「たかが、ほんの一口だぜ」

「ダーメ。酔いを醒まさなくっちゃ」

そして俺は、駅ビルの中を2時間にわたって、亜紀に引っ張り回されるハメとなった。その挙げ句、俺の財布からは、なんと諭吉さんが2人も逃げていっちまったのだ。

広い、広い。ゲームがいっぱい。

メダルゲームもズラリ。

外神田総合信用探偵社NEWS

セガ／情報ステーション

「なあ、亜紀。最近、このコーナーにも、ハガキがずいぶん来てるんだよ。知ってるか？　見ろよ、この力作ぞろいのカラー・イラストを。全部を紹介できないのがもうしわけないぐらいだぜ。おい、聞いてんのか？」

「え？　なに？　なんの話？」

「おまえはなあー。通知表に“人の話を聞かない”って、よく書かれただろ」

「ほっといてよ」

「とにかく。このハガキを、なんとかコーナーに生かしていきたいとは思わないか？　とりあえず、毎号イラストは掲載するんだが、もっと有効な方法はないもんだろうか」

「そうねえ……。基本的に情報コーナーなんだから、ゲームの攻略法を募集するとか」

「本誌でさんざんやってるだろ」

「だからあ、アーケード版よ。たとえば、ニューUFOキャッチャーの攻略法とかね。ほら、人形のとり方を教えてくれってゆーハガキも、けっこー来てるじゃない」

「なるほどな。一つ、募集してみるか」

「そういうわけで、UFOキャッチャーの、こんなワザがある、みたいのを知ってる人は、どんどんおハガキをください。送ってくれた人の中から抽選で、セガ提供のオリジナル記念品をあげちゃうよ。待ってるからねー」

「おい、亜紀。いちばん知りたがってんのは、ひょっとして、おまえじゃないのか？」

今月のピカ1

福岡県遠賀郡・カーバニクルさんからの質問、「福岡にR360はないのでしょうか？　ぜひ乗りたいのですが……」俺が調査したところによると全国に34ケ所ぐらいあるそうだ。たまたま福岡にはないが、どんどん増えていくということだ。諦めずに期待してくれ。

応募要領：ハガキに◇住所・氏名・年齢・電話番号と内容（具体的に！）を明記のうえ、〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル／ソフトバンク株式会社／BEEP！メガドライブ編集部「HYPERセガ」プレゼント係まで、送ってください。

なお、プレゼント当選者の発表は、発送をもって替えさせていただきます。

テラドライブの情報をキャッチアップ

TERA COMMUNICATION テラコミ

IBM PCのソフトが日本語マニュアルつきで発売

テラドライブを買ったのはいいが、「セガはパズルコンストラクションしか出さないのか？」と思っている人もいるかもしれない。そんなユーザーの期待に応えるように年末にはIBMのゲームソフトが入手しやすくなるのだ。

また、一部のソフトには日本語マニュアルが付いているというのだ。とくに「ドラッケン」「マンホール」は日本語版となって登場。海外の、とくにアドベンチャーやＲＰＧがやりたいんだけど英語が読めなくてという人にはうれしいところだろう。今回はその一部を紹介しよう。

年末発売されるソフト

- マイト アンド マジック３
- ドラッケン（日本語版）
- リンクス
- F117Aナイトホーク
- ＰＣグローブ
- ガンシップ2000
- バランス・オブ・ザ・プラネット
- ブロックアウト
- マンホール（日本語版）
- プリンス・オブ・ペルシャ
- シークレット・ウエポン
- ハート オブ チャイナ
- レールロード タイクーン
- アイ オブ ザ ビフォルダー
- ポリス クエストⅢ
- スペース クエストⅣ
- NOVA 9

マイト アンド マジック3　RPG

マウス完全対応&フルアニメーションだ!!

おなじみマイトアンドマジックシリーズの第３弾。開発はニューワールドコンピューティング。完全フルマウスオペレーションでゲーム進行はかなり快適だ。このゲーム、目的は悪党シェラコムの陰謀を暴いて企みを阻止すること。ＶＧＡモード対応、256色モードで描かれたモンスターがアニメーションで迫って来るところは圧巻だ。また、宿屋の主人や町中の噴水までもがアニメーションで動きまくるから驚きだ。

町の中でもモンスターは容赦なく襲ってくる。

宿屋のオヤジだ。せわしなげに宿帳をつけるぞ。

ゴブリンが出てきたぞ。見かけほどは強くないのだ。

ドラッケン　RPG

日本語対応で英語ができなくても安心!

国内でもスーパーファミコン、各種パソコンで発売されているため、すでにおなじみとなっている「ドラッケン」。インフォグラムが開発した、本家本元のIBMＰＣ版が日本語対応バージョンとなって上陸。テラドライブでもプレイができるんだぞ。このドラッケン、発売してから何年も経っているにもかかわらず、人気も落ちることがない。とくに３Ｄフィールドを移動するときのスピード感はいまだに唯一無比。おフランスな1本だ。

道端の墓石（？）から突然現れる犬の首……。

道なりに３Ｄフィールドをさまよってみる。

犬の首より強大なドラゴン。一瞬でパーティーは全滅。

レールロード タイクーン　SLG

鉄道王をめざすのだ!!

フライトシミュレータで有名なマイクロプローズの鉄道会社経営シミュレーション「レールロード タイクーン」。米国、英国、ヨーロッパ諸国などの実在する都市間に線路を敷き、鉄道を走らせる。各都市間の需要と供給を満たさなければ利益が上がらない。逆輸入版「A列車で行こう」か？

難易度の決定じゃ。最初は左端の若僧から始めよう。

ヨーロッパ大陸をはるか上空から。線路に建設に悩む。

バランス オブ ザ プラネット　SLG

経済バランスを保つのだ!

ゲーム名から「シムアース」の二番煎じ的なゲームかと思いきや、まるで大違い。実は現代社会における経済のバランスを保つことが目的のゲームなのだ。試しに石油税をグーンと増税してみると、オイルショックになって代用燃料の石炭の需要が伸びるのだ。開発はクリス・クロフォード社。

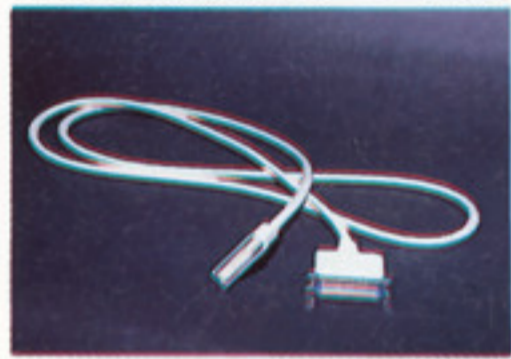
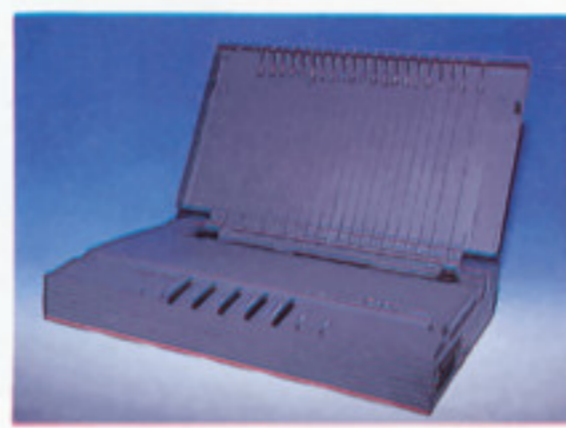
石油税を４倍にしてみる。愚かな民よ、苦しむがよい。

オイルショックになってしまった。当然スコアダウン。

便利な周辺機器　プリンタ

ソフトがあってもプリンタがなければ

セガのワープロソフト「Page Pro-S」が発売されたことで、ゲームだけでなく、ちょっとマジメな気分で文書作成なども……と考えている人もいることだろう。しかし、ソフトがあるのに肝心のプリンタがなければ話にならない。

「IBM PCのプリンタってよくわからない」という声をよく聞く。確かにパソコンのプリンタというとお店で売られているのはPC-9800用がほとんど。「いったい、IBM PC用プリンタってどこに売っているのだろう」ということになる。

しかし、そんな心配などする必要はまったくないのである。実はPC-9800用のプリンタも使えるからだ。ただし、接続用ケーブルに注意しなければならない。あとはソフトがプリンタに対応していれば問題ない。DOS/Vを起動させれば、プリンタが使えるようになっているのだ。

ノート型で手軽なプリンタ、キャノンの「BJ-10v」。

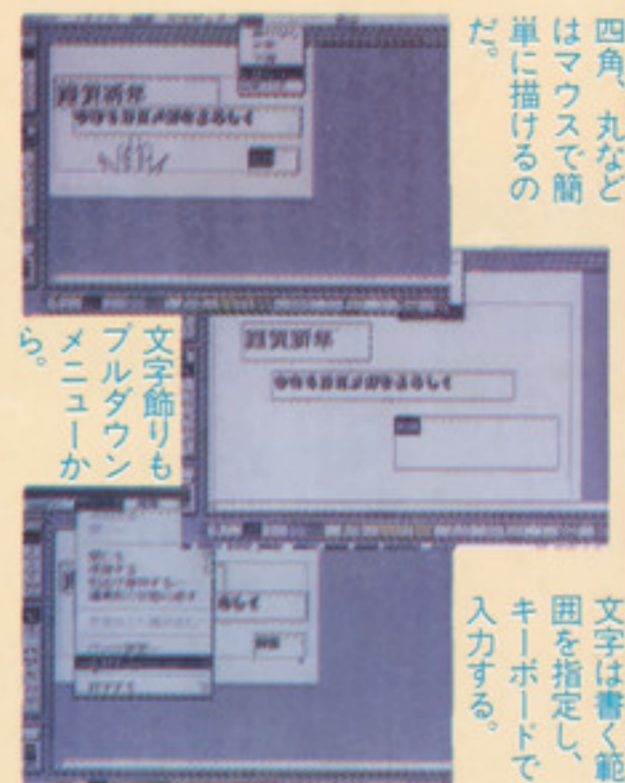
PC-9800用のプリンタケーブルとは違うので注意しよう。

テラドライブとプリンタの接続方法

セガの新作実用ソフト2本の使用例

Page Pro-S そろそろ年賀状の季節かな

11月ともなれば、お年玉付き年賀ハガキも発売される。まだ、ちょっと気が早いかもしれないが、どうせ直前にあわてて書く人がほとんどじゃないのかな？

そこで、今年は凝ったものを作りたいという人にはこの「Page Pro-S」がおススメ。マウスを使って、いろいろなレイアウトが試みられるのが、やっぱり便利だろう。

四角、丸などはマウスで簡単に描けるのだ。

文字飾りもプルダウンメニューから。

文字は書く範囲を指定し、キーボードで入力する。

Auto Net-S ダウンロードの間はゲームを

「Auto Net-S」は通信ソフトではあるが、実はキーをポンと一押しするだけでメガドラの画面になる機能を持っている。もう1度押すと元に。まさしく2CPUのなせる技。この技はリセット時にF2を押すという例の方法で起動させなくてはできない。この機能で長～いダウンロードの間にゲームを楽しもう。

ファンクションキーにはいっぱい機能がある。

ダウンロードしているときはゲームを。

テラネット情報　MEGA-CDの話題も

テラネットも12月に発売されるMEGA-CDの話題でいっぱいのようだ。テラネットの会員はやはりパソコンユーザーがまだまだ多いが、メガドライブ関係の情報が多くなっているので、メガドラユーザーも参加してほしい。なお、近々テラネットを通じてメガドラの新作発売スケジュールを流す予定なので期待していてね。MEGA-CDの発売も近いことだし、一足お先に最新情報がわかるといいね。

だんだん盛り上がってきているテラネット。

パズルコンストラクション　オリジナルゲームだぞ!

パズルコンストラクションではもともとファイルに入っているデータや自作のデータを使ってパズルゲームが作れる。例えば、コラムスをやりながらジグソーパズルをやってしまうというようなものも可能になるわけだ。そこで、もし面白いゲームができたという人はぜひフロッピーディスクを送ってほしい。バンバン紹介するからね。

グラフィックツールで自作のグラフィックが作れる。背景やピースにもなるのだ。

INFORMATION

「TERA SUMMIT '91」もあとは11月16、17日に名古屋で開催されるのみとなった。近くの人はぜひ立ち寄ってみよう。また、コンストラクションゲーム、テラへの意見、質問があったらどしどし送ってね。

■宛先／〒108東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社 BEEP!メガドライブ「TERAコミュニケーション」係まで。

知りたい　IBMソフトがほしい!

IBMのソフトはどこに売っているのですか？（静岡県・佐藤賢二君）

■以前も紹介したが、秋葉原や大阪の日本橋には販売店は多いが地方には少ない。そういう人のためにいっぱいソフトを紹介します。

コンストラクションはパズルゲームだけでほかには出ないのでしょうか？（滋賀県・末富央記君）

■パズルコンストラクションの反響やユーザーの意見を参考にして企画するかどうか検討中だそうだ。

BEEP! GAMEGEAR

1991, DECEMBER, 8TH

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

夏の商戦が終わったばかりと思っていたら、もう年末商戦の時期に差しかかっているんだから月日は早いもの。MEGA-CDを筆頭に今年も最後まで慌ただしく動き続けるゲーム業界、今月のG.G.も「アーリエル」をはじめ大物ソフトが並んでいるぞ。

★ARLIEL(アーリエル)★GGアレスタ★クニちゃんのゲーム天国★スペースハリアー★ソニック・ザ・ヘッジホッグ★バスターボール★

NEW SOFT REVIEW

ARLIEL(アーリエル)

初心者からマニアまで幅広く遊べる本格ファンタジーSLGなのだ!

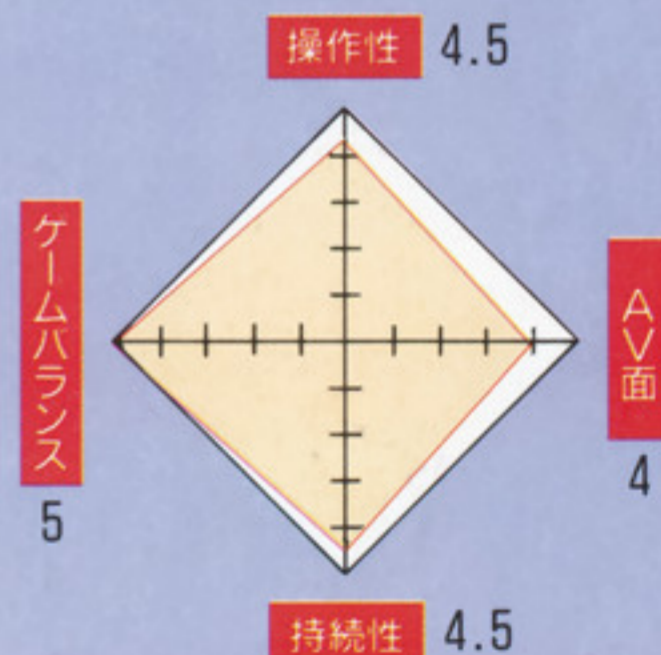
このコーナーでもかなり前からイチ押ししていた期待のファンタジーシミュレーション、「ARLIEL(アーリエル)」がついに発売される。セガのほうでも開発にかなりの時間をかけて作ったというだけあって、実際のデキはG.G.ソフトの中でも天下一品。今月紹介しているG.G.ソフトは全体的にゲームの質も高く、だいたいどれを買っても損はしないものばかりなのだが(これホント)、その中でもこのアーリエルは突き抜けたところにあると言ってもいいだろう。とにかくゲームバランスや作り込みの高さは他のG.G.のシミュレーションゲームにはないものだ。

とはいえ、最近は「ラングリッサー」「ファイアーエムブレム」などのRPG風シミュレーションが全盛の時代。アーリエルはそういった時代の波にうまくのっかった作品だといえるかもしれない。でも、単なるもの真似ではなく独自の要素もしっかりと打ち出している点は評価できるぞ。買ってしまえ!

●セガ/12月13日発売/SLG/4,500円/2M,B・B

◀GAME EXPLANATION▶

トランサス大陸にある国々のひとつ"アーリエル"にある"土、水、火、風"の4つのクリスタルのうちの3つがある日、暗黒による支配をもくろむ魔導師の軍隊によって持ち去られてしまいました。最後のクリスタルを持っていた王女エリスは、邪悪な魔導師の住む"ガーク帝国"へクリスタル奪回に向けて側近の仲間とともに旅へ出たのですが……。G.G.初の本格ファンタジーSLG。

〈評価ダイアモンド表〉

コイツは買い! 九月姫さんのデザインしたキャラといい、16本のシナリオの適度にまとめられたゲームバランスといい、まさにG.G.ならではの超お買い得ゲームだと思う。実際にプレイしてみれば、上の表の高得点もまんざら嘘ではないことがわかるだろう。通信ケーブルを使うことで対戦プレイもできるようになっているので、知り合いにG.G.ユーザーがいるならぜひ勧めたい。

ONE POINT REVIEW

筆者はファンタジーSLGファンということもあるので、今回こんなに高い点数にしてみました。本音をいうと、今までのG.G.のSLGは「大戦略G」を除いてイマイチの感が否めなかったんだよね。その点、このアーリエルはゲームシステムやシナリオが非常にカッチリと作られており好印象を受けた。メガドラに移植してもかなり売れるんじゃない?

戦略

普通のシミュレーションゲームライクな画面。地形効果を考えて自軍を動かそう。

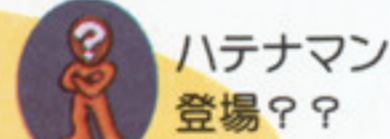
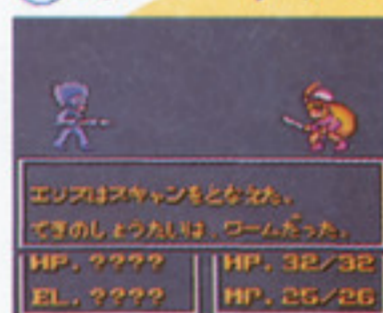
戦闘

戦闘シーンの演出はアニメで。魔法も使う種類に応じてグラフィックが変わる。

町内

シナリオをクリアするごとに入れる街や村では、品物や物語に関係する情報が入手できる。

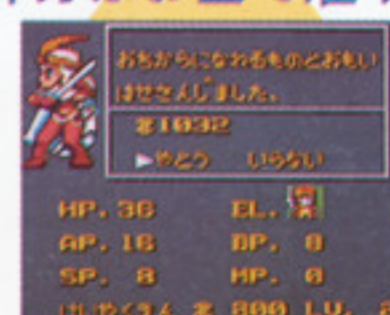
アーリエルならではの新機軸満載!!

①カバードシステム

ハテナマン登場??

アーリエルでは最初、相手がどんな種類のユニットなのかどうかがわからないようになっているのが特徴。緊張感のあるプレイが楽しめるのだ。

②モンスターを仲間に!

モンスターを倒すと、以後の戦闘で代理として戦わせることが可能。

③味方はお金で雇う

街や村の宿屋で、仲間を雇って増やすことができるぞ。

原画イラストは「モンスターメーカー」でおなじみ九月姫さん!!

アーリエルでは登場する全てのキャラデザインはあの九月姫さんが手掛けている。メガドラの取り扱い説明書のイラストでもおなじみだよね。主人公のエリスほか、かわいいキャラがバンバン登場するのだ。

エリス

エルド

トルネード

VSモード専用キャラ チャミル

NEW SOFT REVIEW

GGアレスタ

全機種制覇を狙うコンパイルの野望!? GG版アレスタ登場

●コンパイル／11月29日発売／SHT／4,800円／2M

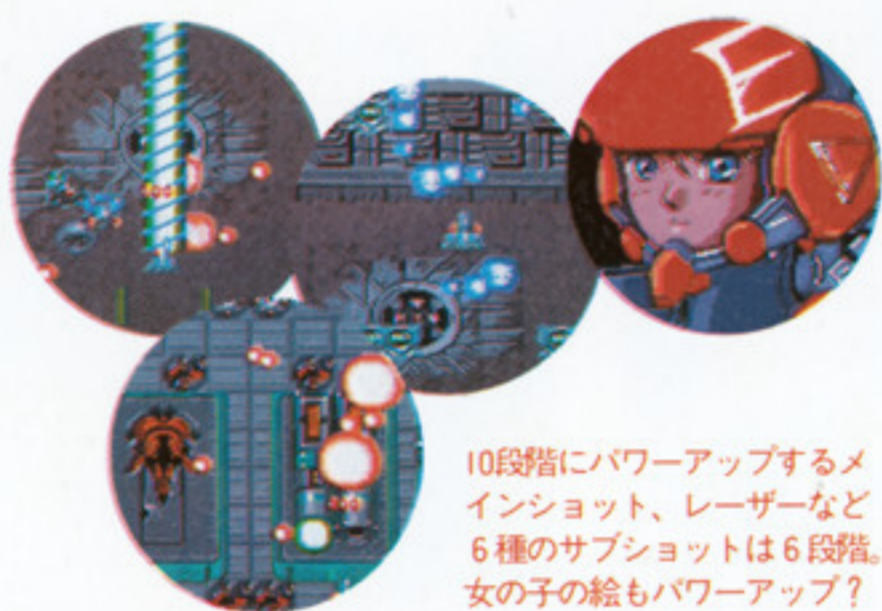
シューティングゲーマーならコンパイルの名前を知らない人はいないだろう。古くはファミコン版「ザナック」を始め、マスターシステム版「アレスタ」、PCエンジン版「ガンヘッド」などを開発したブランドメーカーだ。この「GGアレスタ」は、まさにそのコンパイルシューティングの王道といえる作品である。G.G.で縦スクロールシューティングを遊びたいなら、現時点ではこれがベスト。

超高速スクロール!!

目がまわるほどの超高速スクロールはコンパイルシューティングの十八番。近未来風の背景などもいかにも、という感じだ。

迫力のボスキャラ

背景のグラフィックに描き込まれた巨大なボスキャラ。しつこいようだが、こんな演出がいかにもコンパイルならではなのだ。

コンパイルこだわりのPOWER UP

10段階にパワーアップするメインショット、レーザーなど6種のサブショットは6段階。女の子の絵もパワーアップ？

◀GAME EXPLANATION▶

人類がその生活圏を宇宙にまで広げ、太陽系のすべてを版図に収めたそんな時代……。ある時突然、巨大な軌道兵艦隊「MOONCHILD」が現われ、その圧倒的な力で地球の機関を掌握してしまったのだ！ 地球奪還のため、最後の希望〝アレスタ〟が地球へ飛び立った……。

〈評価ダイアモンド表〉

現在の家庭用ゲーム機の代表作とも言える「アレスタ」。このG.G.版もまた、そのシリーズに恥じない内容となっているようだ。ただG.G.の十字パッドは、シューティングのような微妙な弾避けに使うには結構つらい……。

ONE POINT REVIEW

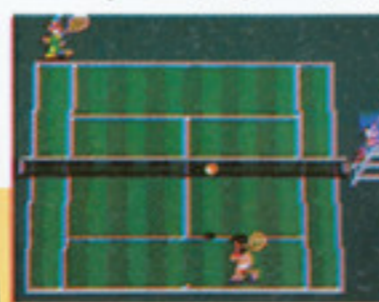
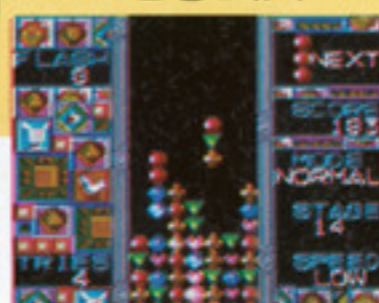
疑似多重スクロールを多用することで今までのアレスタシリーズにはなかった奥行き感を演出していたりと、G.G.版はそれなりに見るべき点が多い。ただ、ステージ5で何度も地下に潜っていくという演出はちょっと単調。派手なパワーアップ、メリハリのあるゲーム展開など全体的によくできてるが……。

NEW SOFT REVIEW

クニちゃんのゲーム天国

1本で4つのゲームが遊べちゃう、やまだかつてないソフト(?)なのだ

●セガ／11月22日発売／TAB／3,800円／2M

もしかしてこれは､｢がんばれゴルビー！｣に次ぐ〝ぶっとびキャラクターゲーム〟ではないのだろうか……!? 4つのゲームを1本のソフトにまとめて「ゲーム天国」と名づけてしまうそのセンスもすごいが、そこに「クニちゃん」を持って来るセンスもなかなかすごいものを感じる。で、中に入っているゲームだが、いずれも結構楽しく遊べちゃう。修学旅行なんかに持ってくと人気が出そうだな。

2つのモード

シナリオモード
大事なショーで着るはずのクニちゃんのドレスがいじわる魔女に盗まれた！ ドレスを取り戻せ！

セレクトモード
4本の中で遊びたいゲームを自由に選べる。キミなら一番最初に何のゲームを遊ぶかな？

4つのゲームが1本に！

ボードゲーム
要するに〝すごろく〟。一番お金を稼いでゴールしたものが勝ちだ。

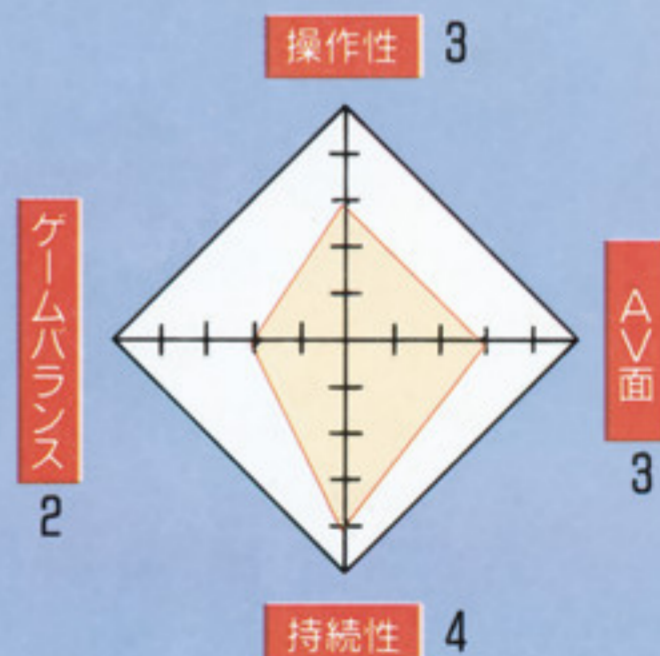
大富豪
大勢で熱くなれるトランプゲームの決定版。大貧民とも言うよね。

テニスゲーム
「ファミリーテニス」的なテニスゲーム。意外と面白かったりする。

こらムズ
同じ色を縦横に4個つなげれば宝石が消える。コラムスとは違うのだ。

◀GAME EXPLANATION▶

お茶の間で人気のクニちゃんがG.G.に登場。これ1本ですごろく、テニス、大富豪、パズルと4つのゲームが遊べちゃうというお得なソフトだ。クニちゃんが主人公となって魔女の城に乗り込むというシナリオモードが用意されたほか、すべてのゲームが対戦可能となっている。

〈評価ダイアモンド表〉

4つのゲームはそれぞれ楽しく遊べるものになっている。だいたいこういった定番ゲームがつまらないわけがないのだ。4つを1つのゲームにまとめたシナリオモードがあまりに強引な設定なので笑えるが、統一性は感じず。

ONE POINT REVIEW

小つぶな作品を寄せ集めただけのゲームだけど、意外とのめりこめることが判明（じつは私は大富豪で徹夜してしまった。トホホ）。でも、なんかあまりに〝守りに入った〟ゲームなので素直に喜べないな、というのが正直な感想だ。でも、大勢で遊ぶにはこういったゲームが一番いいのも事実ではある。

【G.G.HOTLINE場外編】

「アーリエル」、「シャダム戦記」、そして今月初めてゲーム画面を紹介した「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」など、年末年始にかけてGGソフトのラインナップは大物がそろう時期が続いているね。最近今イチ覇気のなかったGGだけど、「ファンタシースター」系などの作品も含めて来年はどうなるか、これら大物ソフト発売後にも期待したいところだよね。また、今月のBEメガニュースでも紹介しているとおり、セガは来年「アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ」をメガドラ、およびGGで発売予定だ。GG版の発売は6月発売予定になるとのことだけど、期待したいところだね。

NEW SOFT REVIEW

スペースハリアー

なつかしの体感シューティング「スペハリ」がGGで復活！

●セガ　12月6日発売　SHT　3,500円　1M

体感ゲームの代表作でもある「スペースハリアー」がついにG.G.に移植、発売されることになった。とはいえマークIII（マスターシステム）版スペハリを遊んだことのある人なら、ここに載っているゲーム画面を見てもらえればピンとくるものがあるだろう。それもそのはず、このG.G.版はあの名作マークIII版スペハリを改良したリメイク作品なのである。スピード感はオリジナルそのままだぞ。

Get ready!!

マークIII版でも聞けた主人公ハリアーの合成音は、G.G.版でもしっかり残されている。ステージ構成はほぼ同じだと思ってもらってもいいだろう。ボーナスステージも当然プレイすることができるのだ。

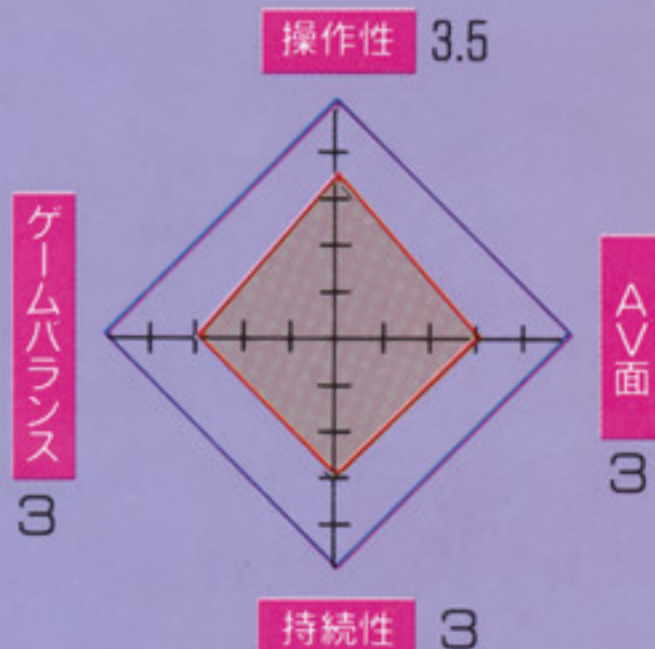
スピード感は本物ソックリ

でも敵のデザインがちょっと違う…

マークIII版で登場した敵キャラは今回、全面的に描き直された。だから雰囲気も違う？

GAME EXPLANATION

地球から遠く離れた星、ドラゴンランド。この地はいつの日か正体不明の魔生物に占領されてしまっていた。正義のドラゴン、ユーライアは遠く離れた地球の超能力戦士ハリアーに凶悪な魔生物を全滅させてほしいと助けを求めたが……。最後にハリアーを待つものとは何か？

〈評価ダイアモンド表〉

気のせいかもしれないが、マークIII版より難しい！　というのが最初にプレイした印象。パスワード制が導入されているとはいえ、ノーコンティニューでクリアできる人っているんだろうか。作品には歴史を感じさせられる。

ONE POINT REVIEW

G.G.版はマークIIIよりもグラフィック機能が強化されているため、それに合わせて敵キャラがすべて描き直されているのが一番の特徴。タイトル画面を見比べてもらえば、その違いははっきりわかるはずだぞ。ただ、基本的なゲーム内容はマークIII版と違いはない。最後の敵も〝HAYA OH〟だったしね。

NEW SOFT RELEASE

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

●セガ／12月27日発売予定／ACT／3,800円／2M

あのソニックがGGで登場だ！

本邦初公開！　これがG.G.版ソニックのゲーム画面なのだ。メガドラを超えた……とは言わないが、グラフィックはオリジナルの雰囲気にかなり近いことがこれでわかるだろう。なかでも驚いたのは、実際にプレイした操作感覚があの〝ソニックならではのスピード感〟がしっかり味わえた点。かなり高品質な移植がされているぞ。画面が回転するボーナスステージなどは省略されたものの、音楽を古代祐三氏が担当するなど、話題性は高い。

ソニック感覚はメガドラ版と同じ！

基本的にはメガドラ版の移植だが、新しい要素も若干入っているようだ。来月の発売を待て。

ソニックの豊富なアクションもG.G.で再現。画面中をソニックが駆け回るぞ！

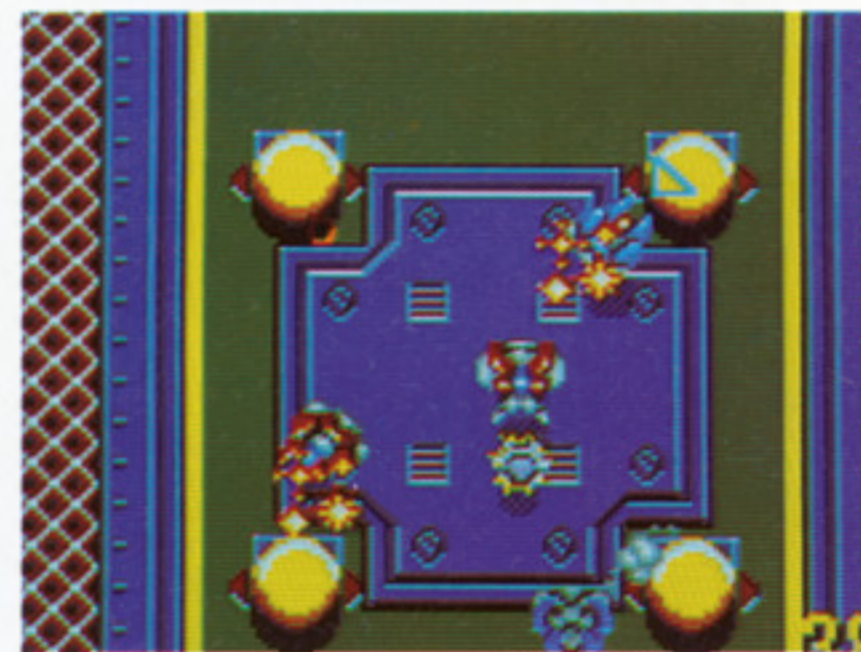
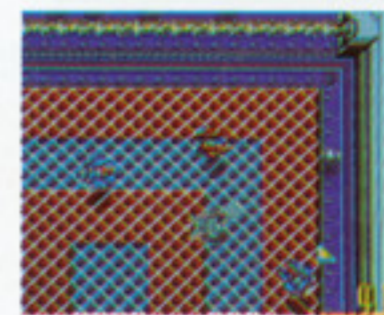
強制スクロール面もある

メガドラ版にはない強制スクロール面も登場。海に落ちないように気をつけてジャンプせよ。

バスターボール

●リバーヒルソフト／3月発売予定／ACT／価格未定／1M

未来のスポーツゲームの決定版はコレ！

フィールド上にはさまざまな仕掛けがあるぞ。

スポーツゲームの醍醐味を凝縮したオリジナルだ。

この「バスターボール」は従来のフットボールにアレンジを加えたバトルアクションゲーム。プレイヤーはバトルビークルと呼ばれるメカを操り、白熱した戦いを思う存分体験することができるという。詳細は来号以降！

BEメガ読者プレゼント

応募方法 今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は12月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は2月号の「ぴーぷるランド」で。

＊製品の都合上、発送に日数がかかることもあります。またゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
＊誌上で発表後1カ月以上経っても製品が届かない場合が、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL.03-5488-1317)
＊宛先不明などにより、製品が返送されるケースがあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

MEGA DRIVE

1 ローリングサンダー2

5名

●提供：ナムコ
●発売元：ナムコ
●発売日：11月19日
●価格：7,000円

ゲーセン版よりステージがいくつか増え、しかも特殊武器まで増えて、あの「ローリングサンダー2」が帰ってきたぞ！

2 ファンタジア ミッキーマウスマジック

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：11月22日
●定価：4,800円

またまたミッキーがメガドラを騒がせにやってきた。かわいいミッキー軍団に、プレイヤーは顔がほころびっぱなしになっちゃうね。

3 乱世の覇者

5名

●提供：アスミック
●発売元：アスミック
●発売日：11月下旬
●定価：9,800円

システムソフトの「天下統一」を、メガドラに移植した作品が、この「乱世の覇者」。面白さは保障ずみだぞ！

4 ビースト・ウォーリアーズ

5名

●提供：RIOT日本テレネット
●発売元：RIOT日本テレネット
●発売日：11月29日
●価格：8,400円

ビーストとビーストがリング上で、弱肉強食絵巻を繰り広げるのが、この「ビースト・ウォーリアーズ」。発売がちょっと延びて残念だなぁ。

GAME GEAR

5 クニちゃんのゲーム天国

3名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：11月22日
●価格：3,800円

あのお笑いタレント、山田邦子がゲームのキャラになって登場！こらムズ、スゴロク、大富豪、テニスの4つのゲームで遊べるのだ。

6 GGアレスタ

3名

●提供：コンパイル
●発売元：コンパイル
●発売日：11月29日
●価格：4,800円

あの「アレスタ」がゲームギアになって帰ってきた。地球奪還を目指し、最新鋭戦闘機アレスタが今、出撃するぞ！

7 エル・ヴィエント下敷

10名

●提供：ウルフチーム
●非売品

「エル・ヴィエント」の下敷を、大好評につき再度プレゼントするぞ。「BEメガの野望」で残念ながらもれた人は今がチャンス！

8 ソニックキーホルダー

5名

●提供：セガ
●非売品

「ラッドモビール」の画面上でプラプラ動いているソニックキーホルダー（かな？）を、なんと5名の読者にプレゼントだ！

INFORMATION

1月号は12月7日発売です。

最近当誌編集部に、よく海外の提携誌の編集者がやって来る。CSGショー、AMショーとたて続けに大きなイベントがあったので、その取材らしいが、彼らの話題は一様に「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」である。アメリカ、ヨーロッパを問わず大人気のようで、どのゲーム誌もきちんとマップまで紹介していた。ソニックの次に彼らが興味のあるのが、やはりMEGA-CD。今年の12月は、世界同時にMEGA-CD大特集なんてことになるかも。

さて次号は、発売直前のそのMEGA-CDの大特集だ。クリスマスプレゼントの3大付録つき。お楽しみに！

質問テレホン 03・5488・1317

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
西村 亨
竹谷浩治
葛見由美子

セザール松本
大内めぐみ
錦織 正
(スタジオハード)
吉岡聖乃
荻野竜二
中島泰司
(ワークハウス)
田中 茂
遠藤ひろき
(メディアミックス)
藤原紀幸
河原 徹
(ZERO)
鈴木 剛
Special Thanks:
MEGA PLAY(Sendai publications)
TILT CONSOLES
(Editions Mondiales)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
南雲靖士
大塚英行
吉村勇子
●編集協力
折原光治
森崎雄司
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
鈴木智由
梅田浩二
ホンダ理子
八島久幸
小林直樹
赤司俊雄

●レイアウト
アートサプライ
石原賢二
ギャングランド
蝦名文伸
星 涼二
大橋広史
黒川浩二
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
石原賢二
山内 真
八重樫彩蔵
湯川安芸子
●校正 アレフ
●印刷 大日本印刷株式会社

Raiden Densetsu モニター発表!!

セガ・テラドライブ　当選者(10名様 50音順)

石田　忍　様	(埼玉県	17歳)	草間　孝治様	(越谷市	17歳)
宇田津知春様	(別府市	21歳)	酒井　修二様	(岐阜県	14歳)
大隅　研治様	(下関市	21歳)	管野　充　様	(小平市	16歳)
喜多　秀作様	(滋賀県	17歳)	西山　泰範様	(大阪府	15歳)
清瀬　勝己様	(姫路市	28歳)	森田久仁彦様	(島根県	17歳)

マイクロネット賞 (オリジナルテレカ 100名様 順不同)

山野辺彰一様　小原　健一様　砂川　敦志様　石原　孝之様　原田　将治様
上野　剛　様　国光　達也様　西川　尚広様　吉岡　久雄様　小笠原伸幸様

(以下90名様には発送をもって発表とさせていただきます)

以上の方々 おめでとうございます

株式会社 マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F
TEL：(011)-561-1370

熱い興奮!! 君は宇宙最強戦士 Heavy Nova(ヘビーノバ)になれるか!?

地球防衛軍の中核を為す部隊「Heavy Doll」隊。
そのパイロット養成所から今、壮大な物語が始まろうとしている……
目的はただ1つ！
宇宙で偉大な戦士だけに与えられる称号「Heavy Nova」を獲得すること！
君はHeavy Dollを操り、果たして宇宙最強の戦士になれるか？

MEGA-CD

HEAVY NOVA

—未来型格闘技のデスマッチ—

1991　12月発売予定

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

新世界！メガドライブ衝撃のピンボール・ゲームデビュー！

●エキサイティングに進化した最強のグラフィック&BGM！

個性あふれる、華麗なオリジナル・ステージ&サウンドの数々！

テクノソフトから CD再プレスのご案内

皆様のご要望にお応えして、当社オリジナル12cmCD VOL.1〜4を各1,000枚限定再プレス！

「illusion」

「THUNDERFORCE II」、「九玉伝」、「ばってん タヌキの大冒険」等パソコン版 から懐かしいゲームのBGM全25曲を収録。

「Excursion」

「Herzog zwei」と「新九玉伝」のアレンジバージョン。ロックからクラシックまでバラエティーに富んだ曲が盛り沢山。

「サンダーフォースIII」

「THUNDERFORCEIII」オリジナルバージョン全曲とアレンジバージョン8曲に加え、GAL'Sクラブの初ボーカル曲も収録。

「エレメンタル マスター」

「ELEMENTAL MASTER」オリジナル全曲とアレンジバージョン8曲に加え、GAL'Sクラブのボーカル曲2曲を同時収録。全32曲。

【お申し込み方法】

①御希望の番号(VOL.1〜4)②住所③氏名④年齢⑤職業(又は学校名)⑥電話番号を明記し、CD1枚につき郵便局の定額小為替2,300円(消費税、送料込)を同封して、当社へお送りください。

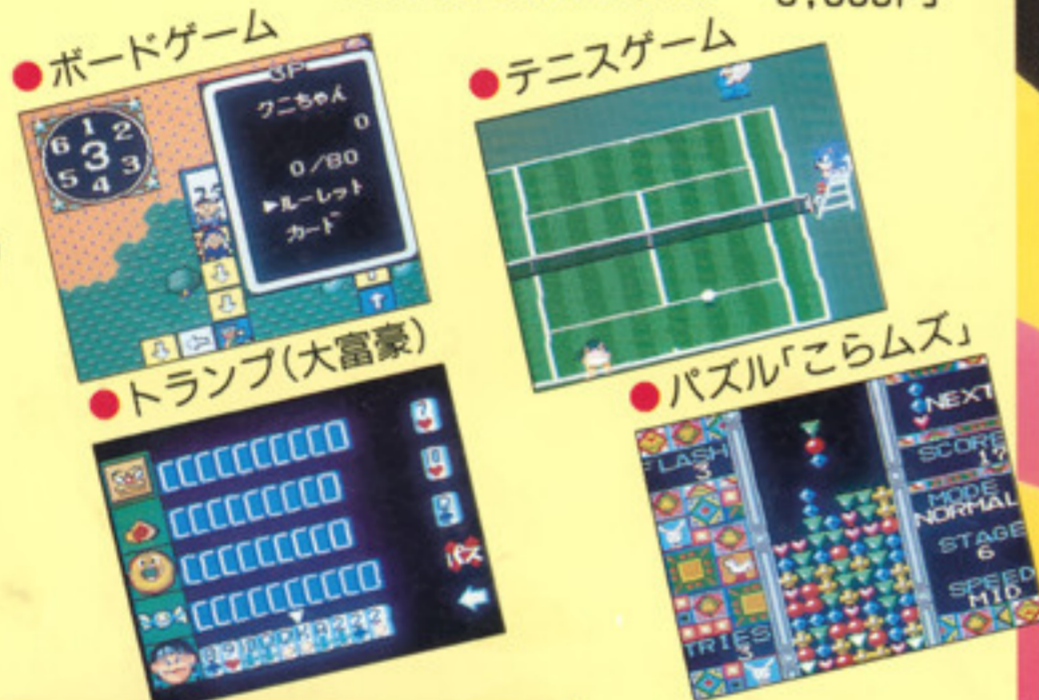
【宛先】

〒857 佐世保市福石町4-14 ㈱テクノソフト CD係

●商品は、お申し込み受付後10日程でお届けいたします。●今回のプレスは限定製造ですので、12月以降は当社へ在庫の確認をされてからお申し込みください。●商品発送後の返品、交換はお受け致しかねます。

お茶の間で人気者のクニちゃんがゲームギアに登場だ!!

なんと1本のソフトで4つのゲームが楽しめるとってもお得なソフト。クニちゃんのドレスを盗んだ魔物と4つのゲーム、双六、トランプ、テニス、こらムズで対戦だ。これはいまだかつてないソフトだ。

11月22日発売予定　3,800円

OHTA PRODUCTION ©

対戦プレイができる、RPG風シミュレーション。

◀キャラクターを移動させ敵の進攻を向かえ撃て。

◀敵が近づくと、1対1でのバトルになるぞ。

◀王女エリスが敵の城へはいるとラウンドクリア。

ガーク帝国にうばわれた土地と平和の象徴「テラ・クリスタル」を取り戻すために闘うアーリエル軍の王女エリスといっしょに全16ラウンドを勝ち抜こう! ゲームギアが2台あれば対戦プレイも楽しめる、本格ファンタジーシミュレーションゲームだ。

12月13日発売予定 4,500円
©SEGA 1991

ゲームギア 本体 19,800円
ゲームギア専用
TVチューナーパック 別売 12,800円
(画面は、ハメコミ合成写真です。)

＊ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。
＊表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SONIC THE HEDGEHOG

SEGA

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

BEEP!▶メガドライブ◀
1991 12月号 DECEMBER
1991年12月1日発行(隔週金曜日発行) 第7巻12号通巻84号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル 電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1253
定価480円(本体466円)
Printed in Japan　T4911765912483　雑誌17659-12